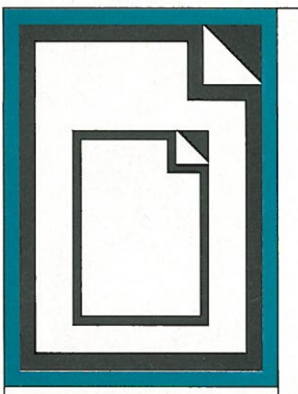


NUEVO
superjuegos
Nº 109 • mayo 2001 • 400 ptas. • 2.40 euros
www.zetazeta.com • www.zetasuperjuegos.com
GRUPO ZETA
SOLO 400 PTR.
ESPECIAL TOKYO GAME SHOW
Te ponemos al día de todas las novedades presentadas en la mejor feria del videojuego
PLAYSTATION 2
Final Fantasy X
Gran Turismo 3
Silent Hill 2
Ace Combat 4
DREAMCAST
Capcom Vs SNK Millennium Fight
Heavy Metal Geometrix
X-BOX
Dead Or Alive 3
Silent Hill 2 Xbox
Air Force Delta II
World Soccer 2001
GAME BOY ADVANCE
Super Street Fighter II X Revival
Mario Kart Advance
Final Fight One
16 paginas de trucos con todas las claves y secretos de los mejores videojuegos del momento
lista de exitos de los 45 mejores juegos
8 420565 037006 00109



SUMARIO Nº 109







GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano, Lázaro Fernández y Belén Díez España** (maquetación). Colaboradores: **J. C. Sanz, F. J. Bautista, J. Iturrioz, Ana Márquez, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, J. Burdiel, M. Almedina, Tania Ortega, Enrique Berrón y Jesús Martínez** (dibujante)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid** Teléfono: **91 586 33 00**
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

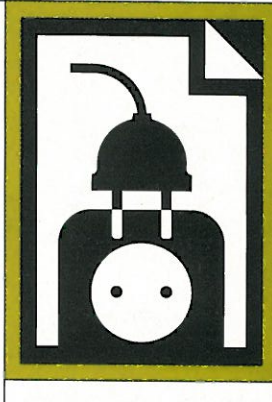
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo). Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL



José Luis del Carpio

*Las cosas como son. El año pasado no nos hemos cansado de repetir que **Dreamcast** ha sido la mejor consola, por catálogo y, ahora sobre todo, por la relación calidad-precio. Este mes publicamos el resultado de la elección de «**Los mejores del año 2000**», fruto de la opinión de los lectores de **Super Juegos**. Y, todo sea dicho, no nos ha cogido de sorpresa el triunfo de la consola de **Sega**, después de muchos años de hegemonía incontestable de **PlayStation**. Muchos pensarán que **Dreamcast** se ha aprovechado de la época de transición entre consolas que está viviendo **Sony**, pero el hecho es que **Dreamcast** ha conseguido hacerse con un catálogo impresionante, coronado por **Shenmue**, premiado también como mejor juego del año. También nos hemos llevado alguna sorpresa, porque el fenómeno Pokèmon en **Game Boy Color**, indiscutible líder de ventas cualquiera que sea la edición, ha sido derrotado por un excepcional **Metal Gear Solid**. Si se hubieran reunido todos los votos a los diferentes **Pokèmon** hubiera ganado ampliamente, pero el reparto ha beneficiado al juego de **Konami**, que también ha demostrado que los seguidores de Solid Snake tienen auténtica pasión por su juego. También quiero hacer una mención especial a SSX: Snowboard Supercross, que ha sido galardonado por el premio que, quizá, puede considerarse el más difícil de conseguir. Que una redacción entera decida otorgar como mejor juego del año a un título en concreto, con la variedad de gustos existente y la especialización imperante de los miembros de **Super Juegos** en diferentes géneros, significa que dicho juego tiene algo «especial» que pocos han sabido conseguir. Resumiendo, creo que los premios que habéis otorgado demuestran vuestra madurez y ponen claro qué es lo que pedís a un videojuego.*

El Gran Hermano de cada día

Sólo minutos le bastaron a ***Jesús Martínez del Vas*** *(JMVMAIL@teleline.es) para captar cuál es el día a día de la redacción. En esta caricatura podemos ver, de arriba abajo y de izquierda derecha, a un visitante anónimo; a* ***R.Dreamer*** *e* ***Ixa*** *en actitud mística; a* ***Nemesis*** *agobiado por el cierre; al* ***Super Golfo*** *haciendo de las suyas, y a* ***Tania*** *refrescándose mientras* ***Dani3P0*** *muestra su tipo de tuno ante* ***Doc****, que repara una consola y su intestino. A su derecha* ***Molokai*** *y* ***Tomás*** *por bulerías. Abajo* ***The Scope*** *derrapando,* ***The Elf*** *y* ***Anna*** *y, por último,* ***Belén*** *convenciendo «amigablemente» a* ***Alfonso*** *para que maquete.*





BREVES

Xbox. **Robbie Bach**, vicepresidente de **Microsoft Japón**, nos remitió al próximo **E3** para conocer el precio exacto de **Xbox**. Lo que sí dijo fue que éste rondara entre los 29.000 y los 39.000 Yenes (45.000 y 60.000 ptas.).

GT 3. El martes 17 de abril **Sony** y **Polyphony Digital** presentaron oficialmente *Gran Turismo 3 A spec* en el **Ebisu Hall** de **Tokyo**. El juego estará a la venta en **Japón** cuando leas esto.

Gamecube ha sido retrasada. La nueva fecha de lanzamiento para **Japón** es la del 14 de septiembre. Afortunadamente, **Europa** no se ve afectada por la maniobra de **Nintendo** que parece que repite la historia de **Nintendo 64** con los retrasos.

Centro Mail. Aquí tenéis la lista de los 5 juegos más vendidos durante el mes de marzo en cada consola en la cadena de tiendas de **Centro Mail**.



PLAYSTATION

1.- Final Fantasy IX
2.- ISS Pro Evolution 2
3.- The Legend of Dragoon
4.- Metal Gear Solid + Special Missions
5.- Final Fantasy VIII (Platinum)

PLAYSTATION 2

1.- Zone of the Enders
2.- Moto G. P.
3.- NBA Live 2001
4.- SSX Snowboard Supercross
5.- FIFA 2001

DREAMCAST

1.- Phantasy Star Online
2.- Grandia II
3.- Shenmue
4.- Virtua Tennis
5.- The House of the Dead 2 (+ pistola)

NINTENDO 64

1.- The Legend of Zelda 2: Majora's Mask
2.- Mario Tennis
3.- Mario Party 2
4.- Pokèmon Puzzle League
5.- Pokèmon Stadium + Transfer Pak

GAME BOY

1.- Pokèmon Plata (Color)
2.- Pokèmon Oro (Color)
3.- Pokèmon Pinball (Color)
4.- Pokèmon Amarillo
5.- Donkey Kong Country Color



Xbox sigue creciendo

Acuerdo entre SEGA y Microsoft

Sega Corporation ha anunciado hoy en **Japón** una alianza estratégica con la compañía **Microsoft Corp.** En virtud de este acuerdo, **Sega** proporcionará contenidos a **Xbox**, la futura consola de la compañía de **Bill Gates**, y además, **Sega** también apoyará el desarrollo de juegos *on-line* para banda ancha en la nueva máquina. El primer resultado de esta alianza será el desarrollo por parte de SEGA de 11 juegos para **Xbox**. *Jet Set Radio 2, Panzer Dragoon, Gun Valkyrie* y *Sega GT 2* serán los primeros títulos en aparecer.




Game Boy Advance

A la venta a partir del 22 de junio

La esperada portátil de **Nintendo** ya tiene fecha oficial de salida a la venta: el próximo 22 de junio. Su precio estará comprendido entre19.900 y 21.600 pesetas, según el punto de venta elegido. Junto con la consola saldrán 8 juegos a la venta: *Super Mario Advance, F Zero* y *Kuru Kuru Kururin* de **Nintendo**, y *Rayman Advance, Tony Hawk´s Pro Skater, Ready 2 Rumble: Round 2, GT Championship* y *Tweety and Magic Jewels* de otros *Third Parties*. Los juegos costarán entre 7.500 y 8.500 ptas., y prácticamente todos los juegos de **Game Boy** son compatibles con **Game Boy Advance**.



Proein

Llega a PS2 Thunderhawk: Operation Phoenix

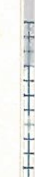
En 1993, y acompañando el lanzamiento de **Mega CD**, **Core** sacó al mercado su primer *shoot'em-up* 3D de corte clásico, *Thunderhawk: Operation Phoenix*. En 1995 apareció para **Saturn** y **PlayStation** la segunda parte de la saga, avalada por el rotundo éxito de la primera entrega. Ahora, seis años más tarde, la historia se repite con el anuncio de

Cryo

Presentó en París sus títulos para el año 2001

El pasado 12 de marzo, Cryo Interactive reunió a la prensa europea para mostrar su catálogo para el presente año. Aunque muchos estaban aún muy inacabados, destacaron *Gift* y *Jekyll & Hyde*, sin duda dos futuros éxitos.












Thunderhawk: Operation Phoenix para **PlayStation 2**, que introduce al legendario *shooter* en el mundo de las consolas de nueva generación. Acción increíblemente realista, armas espectaculares, control intuitivo sin necesidad de horas de aprendizaje, velocidad supersónica y toda la calidad gráfica que es capaz de mostrar el *hardware* de **PS2**. Según la nota de prensa que nos ha facilitado la compañía, el juego incorpora un montón de detalles típicos de los simuladores de **PC**. Así se podrá establecer la hora de las misiones ajustando la luminosidad, los mapeados serán de más de 256 km^2, incorporará efectos climáticos, deformación en el terreno por causa de las explosiones, etc. **Proein** será la encargada de traernos este juegazo a los hogares españoles después del verano.

Sony C.E.-Squaresoft

Sony C.E. distribuirá Final Fantasy X y The Bouncer

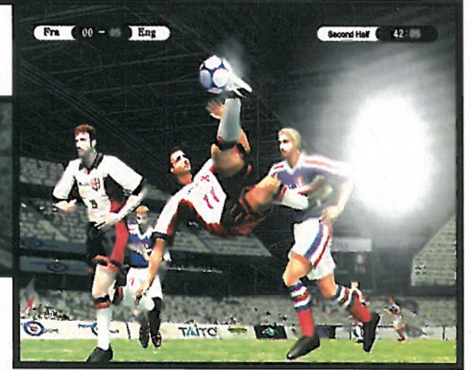
Square Co Ltd. y **Sony Computer Entertainment** anunciaron el pasado 17 de abril que han llegado a un acuerdo para que esta última compañía se encargue de distribuir en toda **Europa** los juegos para **PlayStation 2** *The Bouncer* y *Final Fantasy X*. Se espera que el primero de ellos salga a la venta a principios del próximo verano, y que *Final Fantasy X* lo haga a mediados del año que viene. Ambos títulos serán traducidos a cinco idiomas europeos, entre ellos el castellano. Tras este acuerdo, **Sony C.E.** vuelve a contar con la jugosa licencia de *Final Fantasy* después de que FFIX, fuera lanzado en **España** por **Infogrames**.



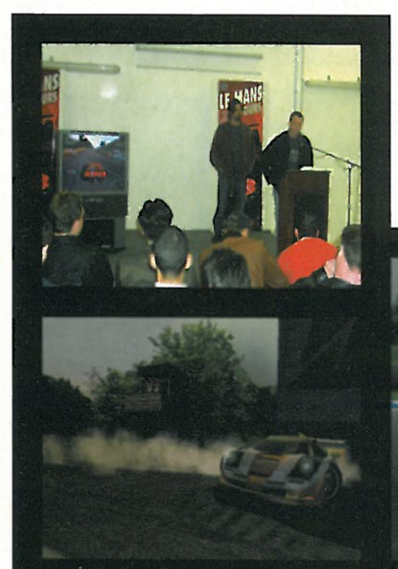
Para PlayStation 2

Fútbol y terror de la mano de Acclaim

International League Soccer y *Shadowman 2: The Second Coming* son dos de las más firmes apuestas de **Acclaim** para el presente año. El primero de ellos es un simulador del deporte rey que pretende hacerse un hueco entre la cruenta lucha que sostienen la saga *ISS* de **Konami** y FIFA de **Electronic Arts**. 40 selecciones nacionales y una calidad gráfica fuera de toda duda son las principales características de un juego que promete animar más si cabe este disputado género.
Por otra parte, *Shadowman* también mostrará en **PlayStation 2** sus virtudes en su esperada secuela. Por las informaciones que han llegado a la revista, el juego estará repleto de referencias bíblicas (tan de moda en el cine actual), nuevos personajes, se recrearán ambientes y escenarios reales y se ha mejorado notablemente la Inteligencia Artificial de todos los enemigos.

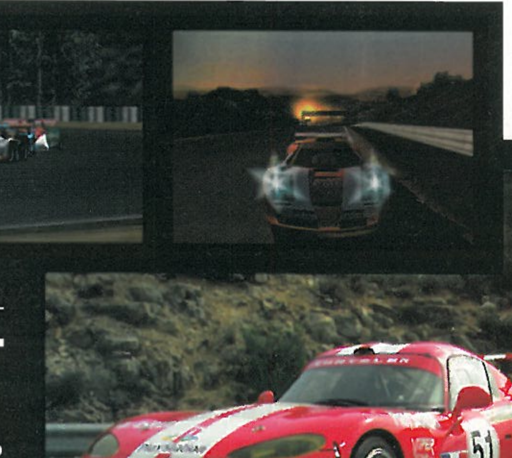












Infogrames

Le Mans: 24 horas

El 22 de marzo fuimos testigos en la fábrica de vehículos de **Oreca** (en las cercanías de **Marsella**), de la presentación del juego que está preparando **Infogrames Melbourne House** para **PlayStation 2**. Gracias a **Kieran Tobin** (*Lead Artist*) y **Dick Hunton** (*Lead Programmer*) supimos que el juego saldrá a la venta el próximo 22 de junio y todo lo que traerá: un montón de puntos fuertes que suponen un incremento bastante impresionante respecto a la mejor versión conocida hasta el momento, la de **Dreamcast**. Entre otras cosas contaremos con 70 coches para conducir (22 GT y 48 prototipos), efectos lumínicos a tiempo real, condiciones atmosféricas, un modo especial para correr las «24 horas» a tiempo real, nuevos circuitos y una I.A. mucho mejor que la de R2D2.

LOS MEJORES DEL AÑO 2000

MEJOR CONSOLA

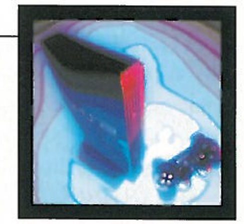
1- DREAMCAST
2- PS2
3- PSone/PSX



MEJOR JUEGO PLAYSTATION 2

1- TEKKEN TAG TOURNAMENT
2- Dead or Alive 2
3- FIFA 2001





MEJOR JUEGO DREAMCAST

1- SHENMUE
2- Resident Evil Code: Veronica
3- Virtua Tennis




MEJOR JUEGO PSone/PSX

1- DRIVER 2
2- Vagrant Story
3- Final Fantasy VIII




MEJOR JUEGO NINTENDO 64

1- PERFECT DARK
2- The Legend Of Zelda: Majora´s Mask
3- Pokèmon Stadium




MEJOR JUEGO GAME BOY COLOR

1- METAL GEAR SOLID
2- Donkey Kong Country
3- Pokèmon Edición Amarilla




MEJOR JUEGO DEL AÑO

1- SHENMUE
2- Final Fantasy VIII
3- Vagrant Story




Premio especial de la redacción

SSX: Snowboard Supercross

¿Hasta dónde estás dispuesto a llegar para conseguir uno de estos regalos?







ARIADN@

Lo mejor de Internet todos los jueves gratis con EL MUNDO

presenta



Un concurso basado en el videojuego del año para PSONE

FINAL FANTASY IX

La historia que no se repite jamás.

A partir del jueves 26 de abril en ARIADN@ de EL MUNDO

ARIADN@ te invita a vivir una aventura llena de magia y premios. Magia en la Red es un concurso en el que podrás participar a través de la página web **www.elmundo.es/ariadna del 26 de abril al 20 de mayo.** Cada semana los protagonistas de FINAL FANTASY IX te propondrán diferentes pruebas. Al superarlas podrás conseguir premios directos y participar en nuestros sorteos de grandes regalos.

En tu ejemplar impreso de ARIADN@ del próximo jueves 26 de abril encontrarás la primera PALABRA MÁGICA para acceder al juego on-line.

¡No te lo pierdas!

taumaco tcmc





SQUARESOFT

cada jueves
sólo con EL MUNDO
www.elmundo.es/ariadna







por **R. Dreamer**

Por primera vez **Microsoft** ha celebrado un **Gamestock** donde los **productos** para PC no eran los protagonistas. En esta ocasión, el **gigante** americano **ha presentado** la X-Box que acaparó la atención de todos los **asistentes** al evento.



DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

MUNCH'S ODDYSEE

Oddworld Inhabitants comenzó a desarrollar este título para **PlayStation 2** y, finalmente, se ha decidido por la máquina de **Microsoft**. Fue sin duda uno de los juegos estrella del **Gamestock 2001**. El nivel gráfico mostrado por ***Munch's Oddysee*** resultó impresionante. Sólo pudimos ver una corta demostración de las habilidades de los dos protagonistas, Abe y Munch. El primero, ya conocido por todos, además de saltar y escalar sigue teniendo la capacidad de invocar para controlar a sus enemigos. El segundo, pertenece a una raza acuática, por lo que tendrá que utilizar una silla de ruedas cuando se encuentre en tierra. El juego permite salvar en cualquier momento y tiene vidas ilimitadas para que disfrutemos en todo momento con la aventura y los paisajes, prácticamente vivos, que **Oddworld** ha creado en esta producción para **X-Box**.

HALO

El otro título que mayor expectación causó en el **Gamestock 2001** fue un *shoot'em up* sorprendente. La compañía desarrolladora **Bungie**, creadores de *Marathon* para **Macintosh** y *Oni* para **PS2**, despliegan todo un arsenal de efectos lumínicos para dar vida a Halo. En este mundo anillo tiene lugar una cruenta guerra entre los Covenant (alienígenas) y la raza humana. El objetivo, defender a nuestros congéneres haciendo uso del extenso arsenal que Bungie ha puesto a nuestra disposición. Que por supuesto, incluye tecnología extraterrestre junto a armas convencionales, lanzallamas, lanzacohetes, sables de plasma, etc... En Halo, además de combatir a pie, también podemos hacerlo conduciendo vehículos como tanques, *jeeps* o naves Covenant. La variedad de escenarios, tanto en exteriores como en interiores, se une a la de las misiones donde encontraremos todo tipo de acción: rescatar compañeros, robar vehículos Covenant o como francotirador contra las tropas enemigas. Halo cuenta también con un modo para dos jugadores a pantalla partida para mayor diversión.



NIGHT CASTER

VR-1 Entertainment recrea un mundo de fantasía para dar vida a la epopeya de Arran. El joven aprendiz de mago tendrá que evolucionar hasta convertirse en un maestro. A lo largo de su periplo tendrá la oportunidad de utilizar 40 hechizos diferentes para atacar a sus enemigos, hasta 30 tipos de criaturas diferentes con comportamientos y estilos de ataque característicos. Aunque además de combatir también tendremos la oportunidad de conocer a personajes más amigables que nos conducirán a nuevas aventuras y misiones. Los creadores de *Night Caster* han cuidado el apartado gráfico para ofrecernos bellos y detallados entornos en 3D que se complementan perfectamente con las melodías de la banda sonora.

AZURIK

Fue uno de los títulos más enigmáticos del **GameStock**. Por un lado nos encontramos con un alucinante entorno gráfico que representa el detalle cada uno de los escenarios hasta extremos insospechados. Increíbles



efectos como el que pudimos observar en una cueva de hielo con infinidad de reflejos y transparencias, nos dieron una idea del trabajo titánico que ha realizado **Adrenium Games** para recrear el imaginario mundo de Perathia en **X-Box**. Cada región representa a un elemento, agua, tierra, aire y fuego, con todo tipo de efectos de luz, sombras en tiempo real y extraordinarios efectos de partículas. El juego es básicamente una aventura en 3D donde el protagonista, Azurik, tiene como misión defender los cuatro elementos sagrados: agua, aire, tierra y fuego. El jugador podrá moverse por los inmensos escenarios con la salvedad de los combates contra un variado catálogo de enemigos. En definitiva, esperemos que la jugabilidad se corresponda con la impresionante calidad gráfica.


AZURIK






NIGHT CASTER



FUZION FRENZY

Blitz Games Ltd. presentó un título ideal para las reuniones de amiguetes. En *Fuzion Frenzy* encontraremos más de 45 minijuegos en los que pueden participar hasta cuatro jugadores. Todos hacen gala de una mecánica sencilla pero efectiva y dirigida a pasar el rato sin mayores pretensiones. Aunque también existe la modalidad para un sólo jugador, donde el juego no es tan potente como en su faceta multijugador. Los escenarios se dividen en seis mundos diferentes. En ellos podemos comprobar que **Blitz Games Ltd.** ha puesto todo el empeño en realizar un título divertido dejando un tanto descuidado el apartado gráfico, que no aprovecha el tremendo potencial que posee el *hardware* de **X-Box**.

PROJECT GOTHAM

Una sorpresa agradable fue comprobar que **Bizarre Creations** se ha decidido a apoyar la máquina de **Microsoft**. Su última producción, *Metropolis Street Racer*, para **Dreamcast**, es un claro ejemplo de que a esta com-



pañía le gusta hacer bien las cosas. Además, *Project Gotham* (no es el nombre definitivo), está basado directamente en este genial juego de conducción para los 128 *bits* de **Sega**. Podremos elegir entre 20 vehículos de las factorías más exclusivas del mundo del motor para demostrar nuestra pericia al volante en más de 300 circuitos urbanos. Todos se encuentran en 12 áreas a lo largo de **Londres**, **Tokyo**, **San Francisco** y **Nueva York**, que han sido llevadas a la pantalla representando sus zonas más emblemáticas. Para una ambientación más realista se han añadido emisoras de radio y Dj's acordes con cada lugar. *Project Gotham* cuenta también con un modo para Cuatro jugadores a pantalla partida. *Project Gotham* fue sin duda, todo un alarde de las capacidades de la consola.



NFL FEVER 2002

El espectáculo del fútbol americano no faltó en la primera entrega de títulos para **X-Box**. Desarrollado por un equipo interno de **Microsoft**, *NFL Fever 2002* cuenta con jugadores reales de 31 equipos de la *NFL*. El nivel de detalle no se ha reflejado sólo en el aspecto físico, también se han incluido otros elementos como muñequeras, máscaras, zapatillas, etc., etc. Los efectos lumínicos también ayudan a darle un toque realista al juego con sombras y detalles como el reflejo de las luces del estadio en los cascos de los jugadores. En *NFL Fever*, podremos disputar hasta 25 temporadas, en las que es posible conseguir tanto trofeos para nuestro equipo como individuales para un jugador en concreto.

AMPED

El ambicioso proyecto de otro equipo interno de **Microsoft** ha elegido el *snowboarding* como disciplina deportiva. Siguiendo la estela de títulos como *Cool Boarders* y el más reciente *SSX* para **PS2**, *Amped* se convierte



en el primer juego de este género que nos concede total libertad para descender por una montaña en una tabla de *snowboard*. Es decir, podremos realizar todo tipo de acrobacias y trucos siguiendo el camino que nosotros elijamos. Pero hay que tener cuidado, porque encontraremos precipicios, árboles, fotógrafos y público obstaculizando nuestro trayecto para convertirnos en una de las 10 estrellas mundiales de *snowboarding*. Los escenarios están basados en complejos invernales reales como *Utah's Brighton, Vermont's Stratton* o *California's Snow Summit*. *Amped* incorpora también un modo Multijugador en el que los jugadores podrán lanzar bolas de nieve a otros participantes. El juego se encontraba en un período temprano de desarrollo, pero promete ser innovador.



NFL FEVER









AMPED



Imagina que puedes eliminar a todos los gusanos de la tierra...

¡¡8 jugadores!!

¡Partidas online hasta 8 jugadores!



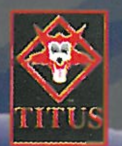
Versión íntegra en castellano

www.worms.virgin.com
www.virgin.es





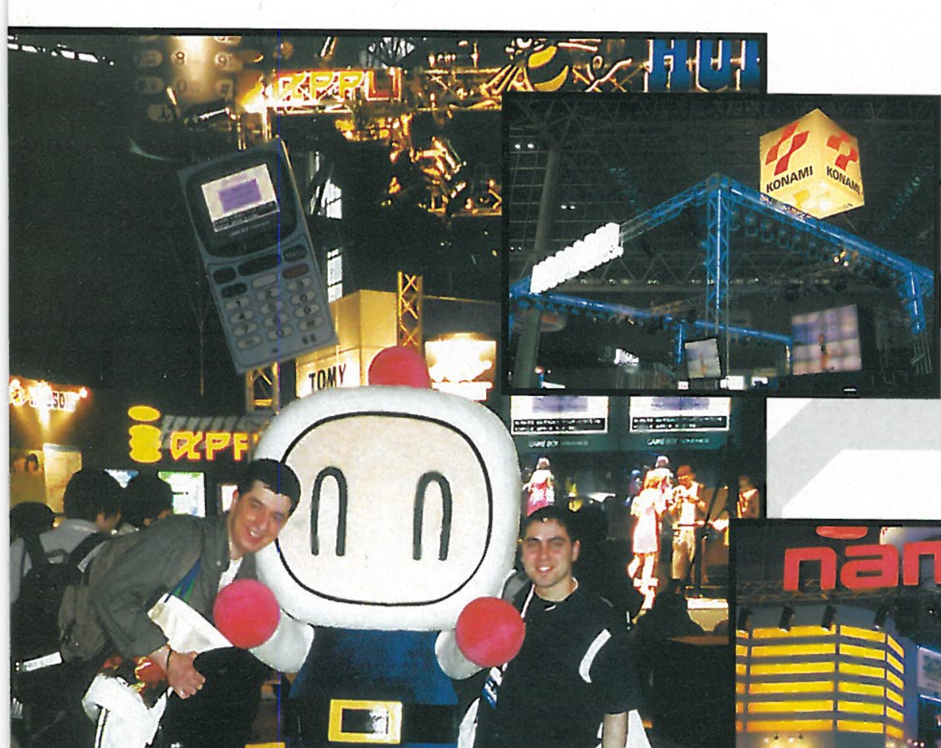




Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERACTIVE

por Nemesis & DOC








***Nemesis* y *Doc* posan con *Manjimaru*, nuestro simpático e incansable colaborador, que nos sirvió de cicerone en nuestro duro periplo por la capital japonesa.**

*El stand de **Namco** era uno de los más espectaculares y visitados de todo el **Tokyo Game Show**. A la derecha, una imagen de la archiconocida torre de **Tokio**.*

TOKYO
Game Show

DEL 30 DE MARZO AL 1 DE ABRIL, EL CENTRO DE CONVENCIONES MAKUHARI MESSE ALBERGÓ LA EDICIÓN DE PRIMAVERA DEL TOKYO GAME SHOW. SUS 118.000 VISITANTES PUDIERON DISFRUTAR DE LOS JUEGOS QUE NOS DESLUMBRARÁN DURANTE EL AÑO 2001.






***Nemesis** logró captar esta instantánea del stand de Square (algo prohibido), segundos antes de que uno de los responsables le partiera la cara. A la derecha, **Doc** y **Nemesis** junto a un borracho...*

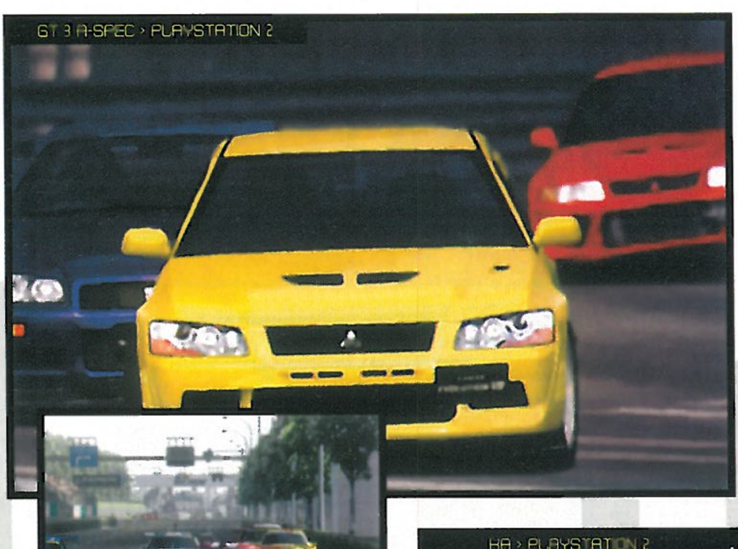
SONY C.E.



RIMOCOCORON › PLAYSTATION 2



I-MODE MO ISHYO › PSONE



GT 3 A-SPEC › PLAYSTATION 2

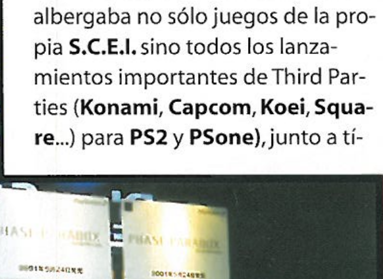


TAM TAM PARADISE › PSONE





KA › PLAYSTATION 2



SKY GUNNER › PLAYSTATION 2

Phase Paradox es la continuación del mítico Philosoma, aunque sus mecánicas son opuestamente distintas.



La mastodóntica estructura metálica del *stand* de **Sony Computer Entertainment** albergaba no sólo juegos de la propia **S.C.E.I.** sino todos los lanzamientos importantes de Third Parties (**Konami**, **Capcom**, **Koei**, **Square**...) para **PS2** y **PSone**), junto a títulos tan llamativos como imposibles de exportar a Occidente como *Rimococoron* o *Ka* (un simulador de mosquito), era posible encontrar otros lanzamientos más reconocibles, como *Gran Turismo 3 A-spec* (en una versión que incluía la posibilidad de jugar contra otros cinco jugadores vía *i-Link*) o *Phase Paradox*, la nueva y esperada aventura (secuela del mítico *Philosoma*) de **Sony** para **PlayStation 2**, que verá la luz en el mercado japonés el próximo 24 de mayo. Entre otros títulos interesantes de la casa para 128 *bits* que se podían encontrar estaban *Sky Gunner*, un simpático y adictivo *shoot´em-up*, que rivalizaba por la atención de los visitantes con auténticos pesos pesados de la talla de *Silent Hill 2*, *Ace Combat 4 Shattered Skies* o *Final Fantasy X* (en este último caso era preciso superar antes dos tipos de colas para poder tocar el pad). En **Square** era preciso soportar hasta 45 minutos de espera. En cuanto a **PSone**, **SCE** mostraron títulos como *I-Mode Mo Ishyo* (el primer juego con el que podrás conectar la consola a un teléfono móvil) o el tronchante *Tam Tam Paradise*. Aunque en cuanto a originalidad, el ganador de todo el *stand* fue *Happy Diet*, la peculiar creación de **Twilight Express** que se comercializará junto a un controlador parecido a una máquina de **step**. Mediante este periférico el jugador llega a «caminar» dentro del juego, perdiendo calorias y echándose unas cuantas risas con los amigos. ¿Probabilidades de ver un juego así comercializado en **España**? Sospechamos que casi Ninguna.

SQUARESOFT



F. FANTASY X › PS2

WILDCARD › WONDERSWAN



BLUE WING BLITZ › WS



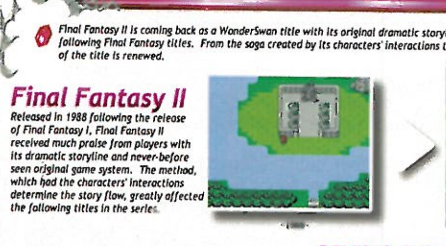
F. FANTASY II › WONDERSWAN

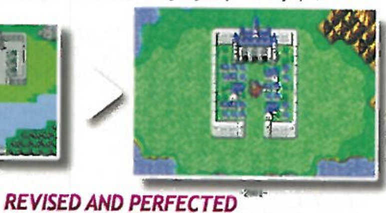
FINAL FANTASY II

Final Fantasy II is coming back as a WonderSwan title with its original dramatic storyline that determined the direction of following Final Fantasy titles. From the saga created by its characters' interactions to its original game system - every aspect of the title is renewed.

Final Fantasy II

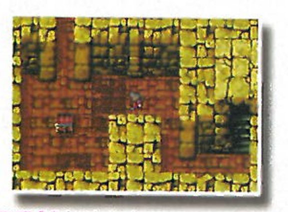
Released in 1988 following the release of Final Fantasy I, Final Fantasy II received much praise from players with its dramatic storyline and never-before seen original game system. The method, which had the characters' interactions determine the story flow, greatly affected the following titles in the series.





REVISED AND PERFECTED CHARACTER GROWTH SYSTEM

The system of the characters' attribute growth with experience has been finely adjusted to perfection in the remake version. First-time players and those who struggled with the original version can now enjoy this new version of FFII with less stress.



NEWLY ADDED MODES OF PLAY

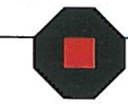
The remake version of FFII has the adjusted mode as its default setting, but the players can also choose to play the Original Mode, recreated from the original game data. Playing in the Original Mode is much more complex than the remake version, such as the lack of an auto-target system. Those nostalgic players who long to play the original version or experienced players can enjoy the original version in his mode.



THE DRAMA AND THE EMOTIONS

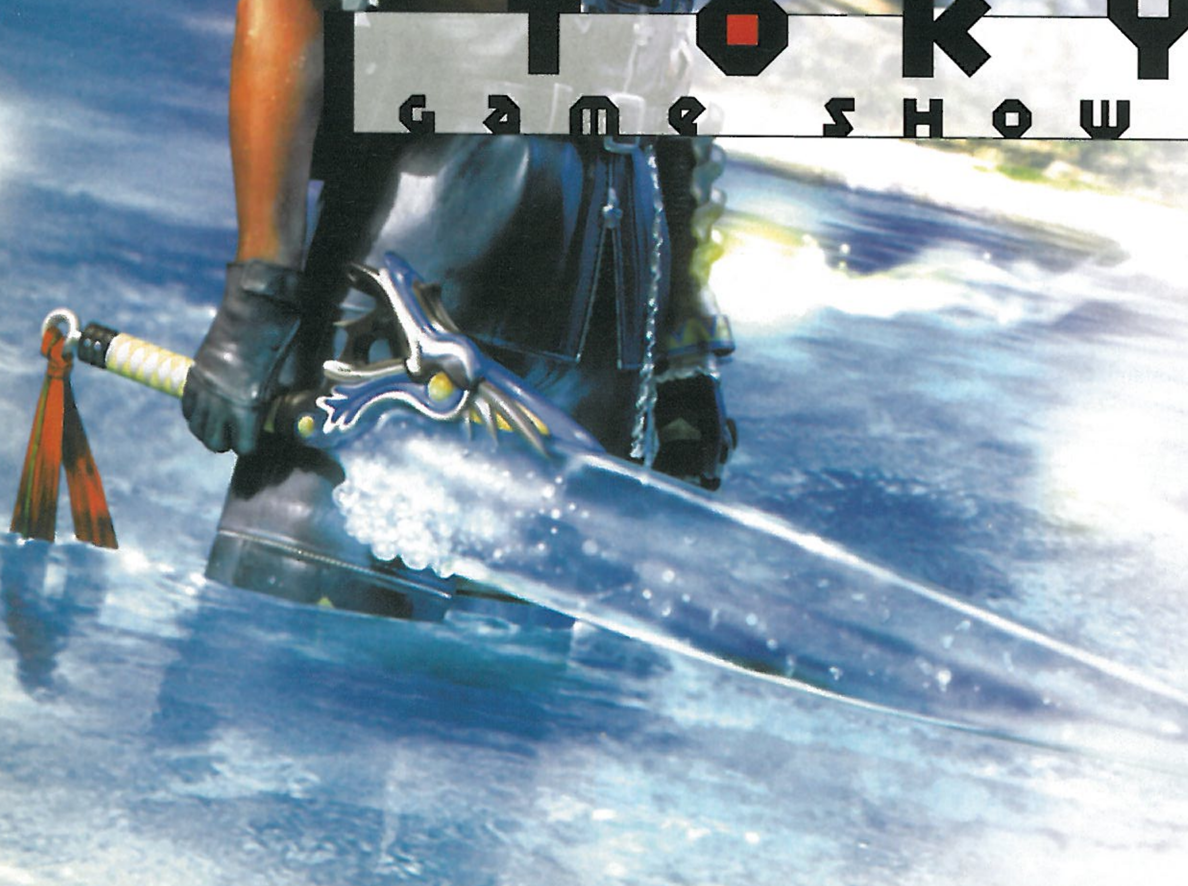
FFII was the first title in the series to include human drama within the story. Players can now enjoy the original story to its fullest potential, now enhanced by additional scenes and new graphics.





Caution: The images are under developing.

(C)1988, 2001 SQUARE ILLUSTRATION / (C)1988 YOSHITAKA AMANO



TOKYO Game Show

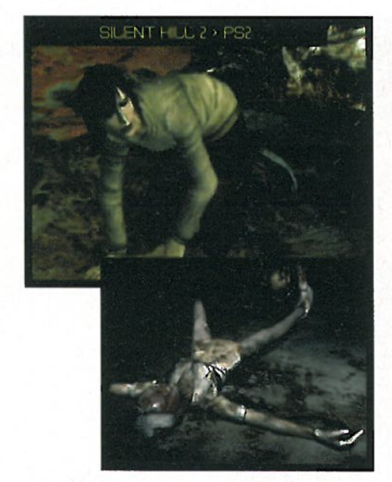
Sin duda alguna, *Final Fantasy X* fue una de las estrellas del **Tokyo Game Show**. Hasta 45 minutos esperaba la gente en las colas para poder jugar una sola partida a la genial creación de **Square**. La nueva entrega de la saga presenta una gran cantidad de novedades, la mayoría de ellas relacionadas con el entorno gráfico. En *Final Fantasy X*, tanto los escenarios como los personajes que deambulan por ellos están generados en tiempo real y en 3D, al más puro estilo *RE Code: Veronica*, haciendo evolucionar el sistema visual estrenado en **PSone** con *FFVII* y que ha permanecido intocable en las dos últimas entregas. Otra de las novedades importantes es el nuevo sistema de combates, en el que, al invocar a las bestias éstas se unirán al

SQUARESOFT

KONAMI











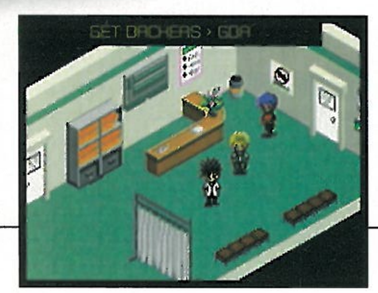
Akumajo Dracula X68000 promete ser la primera entrega de una saga que recuperará Castlevanias clásicos de otros sistemas.









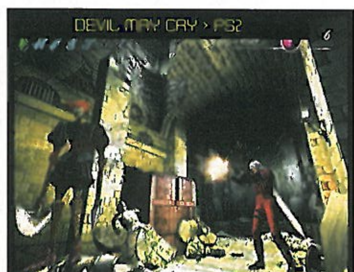


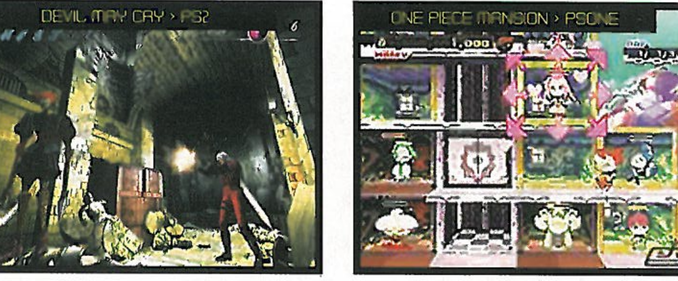
combate como un personaje más. Además del esperado *Final Fantasy X*, **Square** mostró sus títulos de inminente aparición para *WonderSwan Color*. Tres juegos fueron los presentados para la portátil de **Bandai**: *Final Fantasy II*, *Wild Card* y *Blue Wing Blitz*. El primero de ellos aparecerá en un *pack* junto a la consola en **Japón** y, lógicamente, no necesita presentación. *Wild Card* es un juego de cartas, al estilo *Yu Gi Oh* de **Konami**, de un apartado visual impresionante. *Blue Wing Blitz* ha sido programado por los creadores de la saga *Front Mission* y es un título de estrategia de impecable factura técnica.

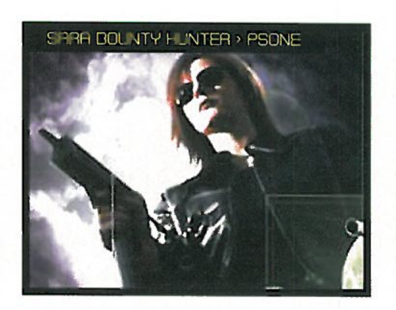
HASTA 45 MINUTOS TENÍAN QUE ESPERAR LOS VISITANTES DEL TOKYO GAME SHOW PARA JUGAR A FINAL FANTASY X.

A pesar de que la grandeza de esa obra maestra en ciernes llamada *Silent Hill 2* casi eclipsa al resto de títulos de **Konami**, en el *stand* de esta compañía se amontonaban joyas para todos los sistemas. En **PSone** el rey absoluto fue el que esperamos sea primer episodio de *Castlevania Chronicle*. *Akumajo Dracula* es la perfecta recreación del mítico *Castlevania* de **X68000**, totalmente inédito para el público occidental. Otro *Castlevania*, el de **GB Advance**, pese a estar ya a la venta en **Japón**, también causó sensación. Lo mismo sucedió con *Wai Wai Racing*, el arcade de conducción para **GBA** protagonizado por personajes del universo **Konami** (el *Ninja* de *MGS*, *Goemon*, el pulpo de *Parodius*...). Dos prometedores RPG fueron las grandes novedades de **Konami** para **GBA**: *Get Backers* y *Monster Guardian*. En el frente **PlayStation 2**, **Konami** mostró la adaptación a **PS2** del *Age Of Empires II* de **Microsoft**, uno de los primeros títulos que incluirá la opción para jugar *on-Line*, y el sorprendente *WTA Tennis*, protagonizado por las raquetas femeninas más populares del circuito. Pero sin duda, la joya del *stand* era *Silent Hill 2*. Los afortunados asistentes al **Tokyo Game Show** pudieron disfrutar de las primeras *demos* jugables de este *Survival Horror*, bautizadas como *Trial Version*, en las que era posible acompañar a James Sanderland a través de lo que parecía un instituto abandonado, únicamente armado con una pistola, la linterna y la radio. Sólo por este juego merece la pena ya tener una **PlayStation 2**.

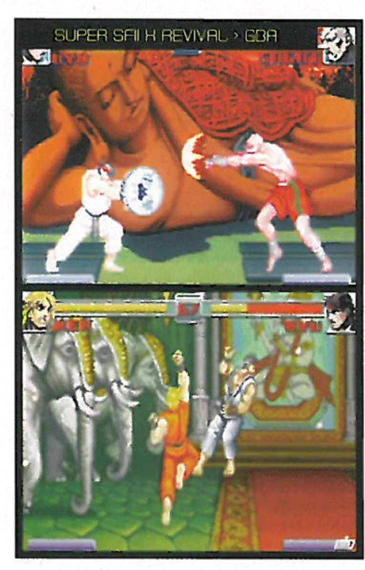
CAPCOM











*Capcom ha realizado un impresionante trabajo a la hora de convertir a **GB Advance** la recreativa de Super Street Fighter II Turbo.*

*Es evidente que antiguos integrantes de SNK se han unido a **Capcom. Shinkiro** es el ilustrador de la portada de Final Finght One.*





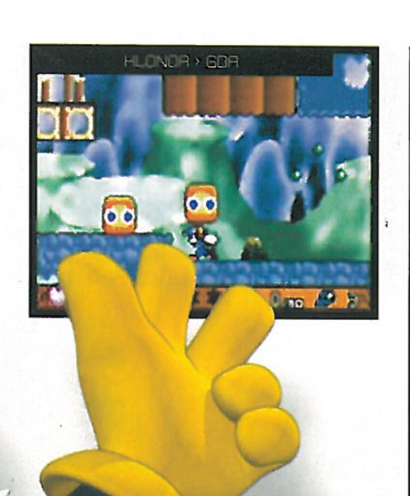
TOKYO Game Show

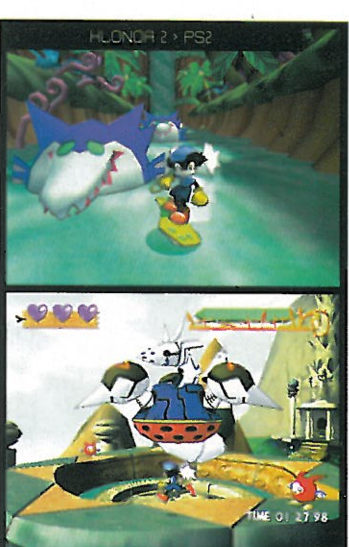


CAPCOM

Como de costumbre, **Capcom** mostró en el **TGS** sus últimas creaciones basadas en géneros como el *Survival Horror* y, como no, el *beat'em-up*. Aunque ya estaba en las tiendas de **Japón**, el título más impresionantes del **TGS** fue ***Devil May Cry***, una especie de *Survival Horror* cuya calidad gráfica supera incluso a la del mismísimo *Metal Gear Solid 2*. Junto a su título estrella para **PS2**, los juegos más importantes de **Capcom** fueron los dos en desarrollo para **Game Boy Advance**: *Super Street Fighter 2 X Revival*, una impresionante conversión de la recreativa *SSF2 Turbo*, y *Final Fight One*, versión portátil y absolutamente idéntica a la recreativa de uno de los *beat'em-up* más famosos de todos los tiempos. Otro de los títulos para **GBA** mostrado en el **TGS**

NAMCO


KLONOA > GBA


KLONOA 2 > PS2


ACE COMBAT 4 > PS2

fue *Rockman EXE*, un RPG basado en la saga del robotín azul qúe apareció junto a la portátil de **Nintendo** el 21 de marzo en **Japón**. **Capcom** fue una de las pocas compañías que presentó títulos para **Dreamcast**, con juegos como *Heavy Metal: Geomatrix* (una especie de *Spawn* con más personajes y más combos) y *Capcom Vs SNK: Millenium Fight 2000 Pro* (ampliación del famoso *beat'em-up* en el que se podía jugar con Dan Hibiki y Joe Higashi). Como curiosidades, cabe destacar títulos como *Bounty Hunter Sarah*, un *Novel Game* y *One Piece Mansion*, un divertido *puzzle*, ambos para **PSone**.

LO MÁS IMPRESIONANTE DE CAPCOM FUERON LOS TÍTULOS EN DESARROLLO PARA GBA: SSF2X REVIVAL Y FINAL FIGHT ONE.

La cuarta entrega de *Ace Combat* (y primera para **PS2**) fue la gran estrella del *stand* de **Namco** y uno de los títulos más comentados del **TGS**, junto a la secuela de *Klonoa*, también para los 128 *bits* de **Sony**. El dia 2 de abril tuvimos la oportunidad de visitar las oficinas de **Namco** en **Yokohama** para conocer y entrevistar a los responsables de ambos juegos. **Hiroyuki Ichiyanagi**, director del proyecto *AC4* (actualmente a un 60% de desarrollo), nos adelantó algunos aspectos del juego, que gozará de unos gráficos impresionantes (para la creación de los escenarios se utilizaron fotos tomadas por satélite) y la legendaria jugabilidad de la saga *Ace Combat*. *Klonoa 2: Lunatea´s Veil* es la otra gran apuesta de **Namco** para **PS2**. Un delicioso y colorista arcade de plataformas que desde hace semanas ya está a la venta en **Japón**. Junto a títulos para **PSone** ya conocidos por el público occidental, como *Time Crisis: Operación Titán*, en el *stand* de **Namco** también se pudo disfrutar de dos de sus creaciones para la flamante **Game Boy Advance**: *Mr. Driller 2* y *Klonoa: Empire of Dreams* (este último, de lo mejorcito que se vió en el **Tokyo Game Show**).

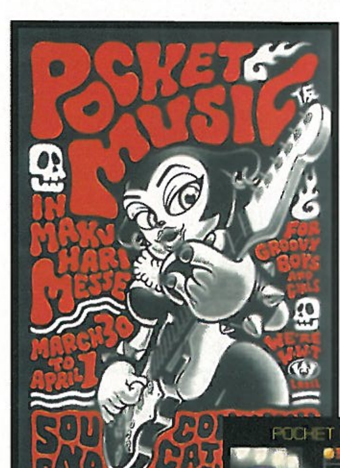

MR. DRILLER 2 > GBA

NINTENDO













Junto a los títulos que ya se encontraban en las tiendas niponas como *Super Mario Advance*, *F-Zero* y *Kuru Kuru Kururin*, **Nintendo** mostró un par de maravillas de inminente aparición en el mercado japonés. El mejor título presentado por **Nintendo** en el **TGS** fue el impresionante *Mario Kart Advance*, cuyo motor gráfico se acercaba más al de la versión para **Nintendo 64** (con los *sprites* de los personajes de aspecto renderizado, aunque sin *anti-alias*) que a la primera aparecida en **Super Nintendo**. La suavidad con la que se movía era muy superior a la mostrada en el *Mario Kart* para **SNES** y los escenarios poseían muchos más elementos y nuevos planos de *scroll*. Ni que decir tiene que lo mejor de este título era su modo para cuatro jugadores (cada uno con un cartucho). El otro título importante fue *Pocket Music*, una especie de *Beatmania* en el que podremos tocar hasta 50 instrumentos diferentes, que se venderá junto a un minialtavoz preamplificado y que tendrá un modo Multijugador.

NINTENDO

TOKYO Game Show

HUDSONSOFT



La compañía creadora de las sagas *Bomberman* y *Adventure Island* presentó los dos títulos que tiene preparados para **Game Boy Advance**. *Pinobee: Quest For Hearts*, aparecido en el mercado junto a la portátil de **Nintendo** el 21 de marzo, es un divertido y colorista plataformas cuyo estilo gráfico y peculiar control lo convierten en uno de los mejores para **GBA**. El otro título presentado, que saldrá en **Japón** el 27 de abril, fue *Bomberman Story*. La genial creación de **Hudson** mezcla un completísimo modo Historia para un jugador, similar al de **Bomberman World** de **Nintendo 64**, y un divertido modo Multiplayer para hasta cuatro jugadores, el cual se puede disfrutar con un sólo cartucho, al igual que *F-Zero* y *Super Mario Advance*.

HUDSONSOFT

JUEGOS EN RED INTERNET

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com



Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

www.confederacion.com



OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MAYO DE 2001
PRESENTA ESTA PÁGINA Y OBTENDRÁS 1/2 HORA DE JUEGO GRATIS

* No son válidas fotocopias y sólo se aceptará una hoja por cliente cada semana.

PROMOCIÓN DESPERADOS NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS. VÁLIDO DEL 1 AL 31 DE MAYO

¿ TE CREES MUY VALIENTE ?

Pásate por Confederación: te vas a c... (*)

(*) morir de mieeeedo

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

PRÓXIMA APERTURA: BARCELONA

Servicio Atención al Cliente: 902 152 318 y atencion_cliente@confederacion.com
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

Para jugar en Internet
msn confederación
www.msnconfederacion.com



Prueba DESPERADOS en Confederación y llévate un viaje a Canarias.

X-BOX







En un gran golpe de efecto, los asistentes a la presentación recibieron a la salida un ejemplar promocional de **Famitsu Xbox. Mr. Gates** cuida hasta el último detalle...

El plato fuerte del primer día del **Tokyo Game Show** fue la multitudinaria rueda de prensa convocada por **Microsoft** y su presidente, **Bill Gates**. El padre del MS-Dos viajó hasta **Japón** para apoyar la presentación de **Xbox** ante la prensa japonesa (y algún que otro periodista occidental que no quiso perderse tan magno evento). Durante su intervención, el señor **Gates**, además de ensalzar las cualidades técnicas de su máquina y presentar a sus colaboradores japoneses en el desarrollo de *software* para **Xbox**, nos obsequió con unas cuantas bombas. Para empezar, mostró el diseño del pad de la **Xbox** japonesa (diferente al controlador occidental), desveló su alianza con el gigante nipón de telecomunicaciones **NTT** (que proporcionará conexión ADSL a la máquina de **Microsoft**) y anunció un acuerdo con **Sega**, la cual desarrollará títulos para **Xbox**. Para abrir boca: *Jet Grind Radio*, *Panzer Dragoon*, *Gunvalkyrie* y *Sega GT 2*. Pero lo mejor estaba reservado para el final...un vídeo con imágenes en movimientos del esperado *Dead Or Alive 3* para **Xbox**.



TOKYO Game Show



El simulador de vuelo de **Konami** era el único título jugable para **Xbox** que se pudo disfrutar en todo el **Tokyo Game Show**.



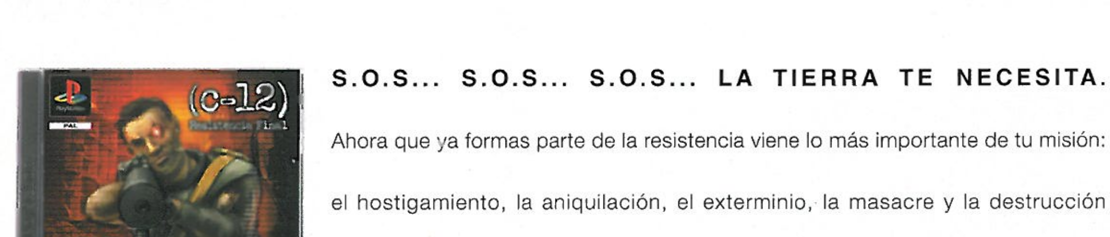
El vídeo con imágenes en movimiento de Dead Or Alive 3 puso la guinda a la mastodóntica presentación de **Xbox** en el **TGS**.

Nadie gana a **Microsoft** en cuanto a promoción: carteles por la estación de tren, espectaculares azafatas, un stand impresionante...

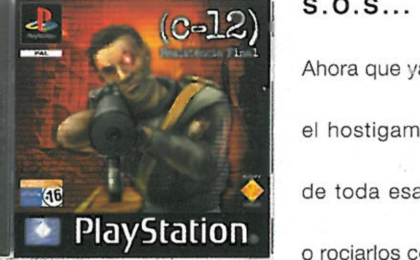




Aunque los juegos brillaban por su ausencia, la visita al stand de **X-Box** nos permitió ver de cerca los kits de desarrollo.



(S . O . S .)




S.O.S... S.O.S... S.O.S... LA TIERRA TE NECESITA.

Ahora que ya formas parte de la resistencia viene lo más importante de tu misión: el hostigamiento, la aniquilación, el exterminio, la masacre y la destrucción de toda esa basura extraterrestre. Puedes aplastarlos, tirotearlos, trocearlos o rociarlos con napalm. Como más te guste. Recuerda: alien bueno, alien muerto.

"ÚNETE A LA RESISTENCIA WWW.ES.SCEE.COM/C-12 Y GANA UNA EMISORA MOTOROLA TALKABOUT PARA COMUNICARTE CON LA RESISTENCIA FINAL."

aDeSe +16



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

made in japan made in japan made in japan

Las criaturas del castillo poseen todo tipo de ataques. La marioneta de arriba ha dejado a Dante colgado como un pelele.

PlayStation 2

made in japan

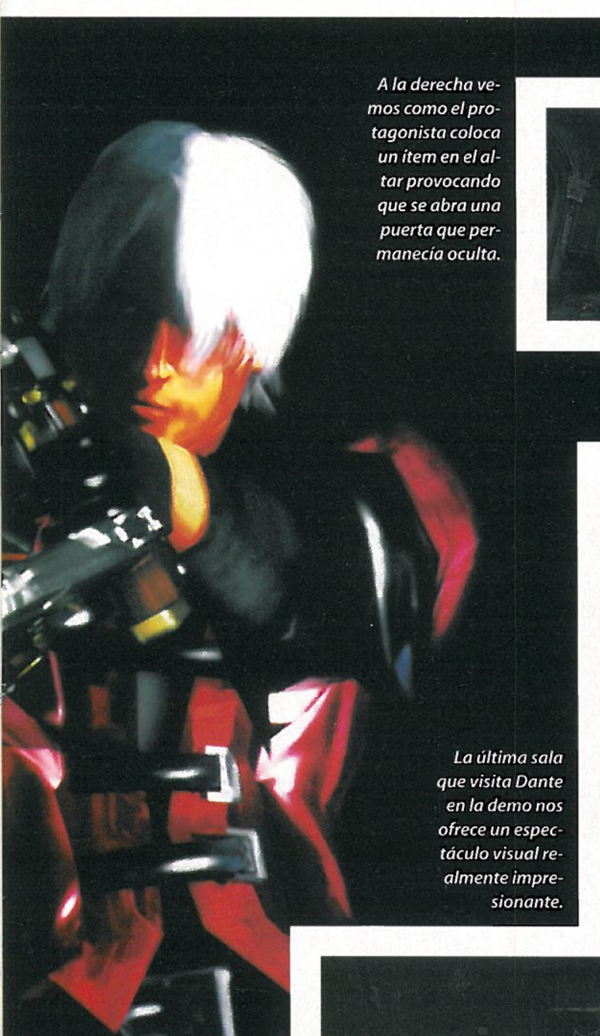
Género > Acción 3D

Devil May Cry

Formato > DVD-Rom Compañía > Capcom Programador > Capcom

Todavía no nos creemos lo que hemos visto en la *demo* que incluye *Code Veronica* de este juego. **Shinji Mikami** vuelve a marcar una pauta tal y como hiciera en el 96 con *Resident Evil*. Ahora nos ofrece un exquisito juego de acción protagonizado por Dante, un cazador de demonios que parece sacado de una película de **Tarantino**. Nada más comenzar la *Trial Edition*, nos encontramos con una impresionante perspectiva de un castillo al borde de un acantilado. Tras un corto ascenso por una escalera de piedra entramos en el imponente edificio. La verdad, bien podría pertenecer a la próxima entrega de *Castlevania*. El diseño barroco y detallista de todos los interiores podría herir la sensibilidad de desarrolladores menos ambiciosos. Sin duda, el alarde gráfico basta para dejarnos embobados, pero cuando alcanzamos la sala que alberga a los primeros enemigos, ***Devil May Cry*** se convierte en un auténtico espectáculo. Dante empuña dos pistolas del calibre 45 que dispara alternativamente pulverizando a las marionetas que encuentra a su paso. Los casquillos rebotan contra el suelo y la habitación se ilumina con los fogonazos de los disparos. La apoteosis llega cuando el protagonista utiliza su espa-





A la derecha vemos como el protagonista coloca un ítem en el altar provocando que se abra una puerta que permanecía oculta.





En el inventario podremos elegir el arma que deseamos utilizar, acceder a un mapa, buscar items y ver como activar el Devil Mode.









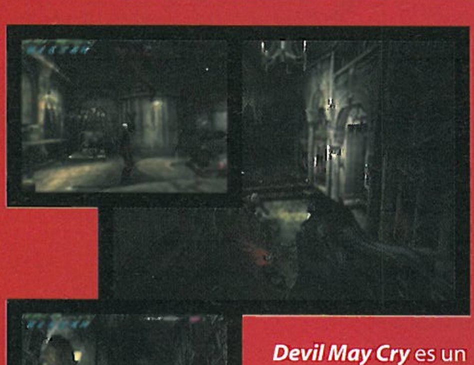
La última sala que visita Dante en la demo nos ofrece un espectáculo visual realmente impresionante.



Tras activar un mecanismo, Dante alcanza una plataforma inaccesible. Allí se encuentra un item que resolverá un puzzle.

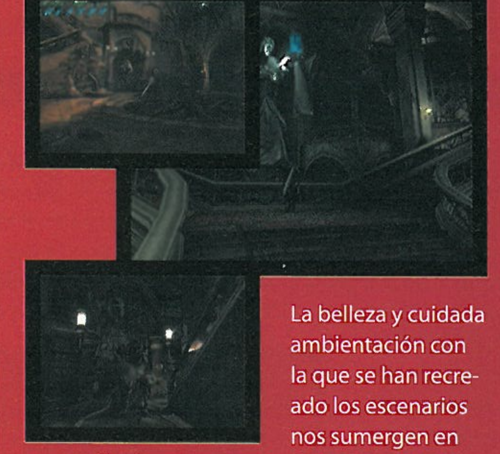


Cámara y acción



Devil May Cry es un dechado de virtudes. Pero el excelente control del personaje y el sistema de combate nos han ofrecido algunos de los mejores momentos de acción que jamás hayamos visto en un juego. Atención al Devil Mode cuando Dante se transforma en un demonio.

El Castillo



La belleza y cuidada ambientación con la que se han recreado los escenarios nos sumergen en un castillo de ensueño. Sin duda, **PlayStation 2** ya puede presumir de contar con un título merecedor de su potencial en competencia directa con Metal Gear Solid 2.

PS2

da para levantar a un enemigo y le mantiene en el aire a balazos. Unos brillantes momentos de intensa acción nos conducirán hasta un sencillo *puzzle* que una vez resuelto abrirá las puertas de una gigantesca sala con columnas que parecen estar vivas. Allí Dante se encontrará con una enorme araña de lava que sirve como colofón a la impresionante *demo* dejándonos totalmente expectantes ante lo que puede ser la versión final de ***Devil May Cry***. Pero tendremos que esperar hasta este verano para que el juego vea la luz en **Japón**. Sigh! **R. DREAMER**





made in japan made in japan made in japan

El parecido de algunos jugadores es, en algunos caso, genial. A la derecha, podéis ver al barcelonista **Patrick Kluivert**.









Los partidos con lluvia son un poco más durillos y difíciles de jugar. Con el tiempo pasaremos del empate.











En la izquierda, podéis ver otra novedad de la Master: promocionan a Primera División cuatro equipos y no tres.

Género > simulador de fútbol

World Soccer Winning Eleven 5

Formato > CD Rom   Compañía > Konami   Programador > KCET

Esperábamos con ansiedad la llegada de este ***Winning Eleven 5*** y no sin motivos. Por un lado, teníamos verdadera curiosidad por ver lo que eran capaces de hacer la gente de **KCET** con el mejor juego de fútbol y las posibilidades de **PS2**. Por otro, y aquí es donde se dispararon las pulsaciones, estaban los impresionantes vídeos que circulaban por internet y que mostraban más o menos lo que ya conocíamos pero con una calidad mil veces superior. Pues después de tenerlo en nuestras manos, hay que decir que, salvo algunas cuestiones, estamos ante uno de los mejores juegos que hemos visto en nuestra vida y un título que justificará para muchos la compra de **PS2**. Es verdad que no incluye las competiciones oficiales de *clubs* ni las principales ligas y también que algunos cambios, como el del estilo de juego, nos van a quemar un poco al principio, pero con el tiempo muy pocos dudarán que, aún con sus fallos, es el mejor. En **Konami**, algún día se darán cuenta en qué les gana **FIFA**



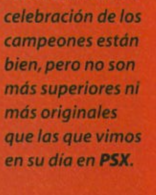


Con algunos cambios en la indumentaria, en estas dos pantallas podéis ver al **Deportivo de La Coruña** y al **Valencia**.





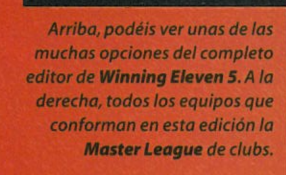




*Las secuencias de celebración de los campeones están bien, pero no son más superiores ni más originales que las que vimos en su día en **PSX**.*



*Arriba, podéis ver unas de las muchas opciones del completo editor de **Winning Eleven 5**. A la derecha, todos los equipos que conforman en esta edición la **Master League** de clubs.*









Los porteros son un poco «madres» y no suponen ningún escollo importante. Es la solución fácil a haberse pasado con la dificultad.

PlayStation 2



y tomarán cartas en el asunto. Mientras, los aficionados a la saga quedarán atónitos con la italianización del juego que ha hecho **KCET** y que supone, en definitiva, un considerable cambio en la jugabilidad al aumentar la dificultad y, sobre todo, la presión de los rivales. Menos espacios, pases más complicados, árbitros rigurosos, presión en todo el campo y juego mucho más trabado, han obligado a los programadores a rebajar a los porteros en sus cualidades para aumentar las posibilidades de gol. Aunque al principio es complicado, con el tiempo se agradece este nuevo planteamiento que requiere aún más precisión, más rapidez y total claridad de ideas. Entre las novedades, destacaremos que ahora también está el **Deportivo de la Coruña** entre los equipos españoles, hay más **clubs** en la **Master** y Segunda División, se puede jugar con los equipos de la **Master League** en modo Exhibición desde el principio, hay lesionados y los porteros pueden ser expulsados, opción para ocho jugadores simultáneos con Multitap, algunas variaciones en los fichajes y otros pequeños detalles. La versión Pal llegará con algunas mejoras... aunque no con todas las que todos esperamos desde hace ya algunos añitos. **DE LUCAR**

Arriba, Chris Redfield se enfrenta con la hermana mutante de Alfred Ashford, un paseo comparado con el enfrentamiento final.

La versión para **PS2** incluye 10 minutos con secuencias completamente nuevas en las que descubrimos un poco más sobre la oscura historia del misterioso Wesker.

Género > Survival Horror

Biohazard Code: Veronica

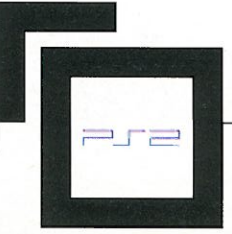
Formato > DVD Rom   Compañía > Capcom   Programador > Capcom

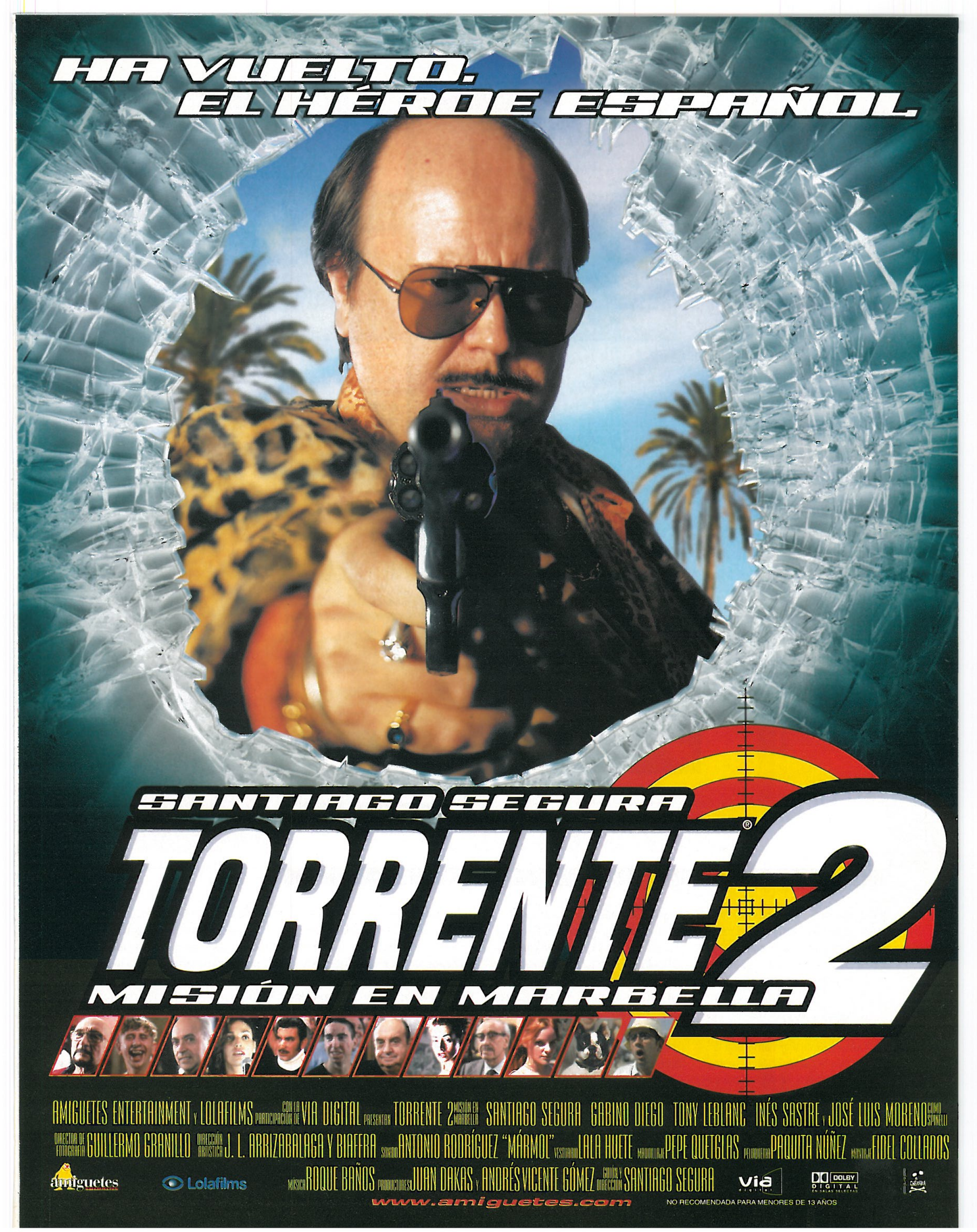
La primera entrega de la saga *Resident Evil* para **PlayStation 2** es una reedición del que hasta ahora era un capítulo exclusivo para **Dreamcast**. Sin embargo, **Capcom** ha añadido algunos extras para que



Biohazard Code: Veronica Complete se convierta en una pieza indispensable para el coleccionista con nuevos alicientes para los que hayan jugado la aventura. De todas formas, está claro que es un deleite para los sentidos, la versión de **Dreamcast** llevó al culmen la ambientación con los primeros escenarios en 3D de toda la saga. La versión para **PS2** apenas varía gráficamente, aunque podemos observar ciertos toques con el efecto *blur* que no se encontraban en el original. Por supuesto, lo más interesante de esta entrega, son los 10 minutos con secuencias inéditas que **Capcom** ha añadido. En la mayoría el protagonista es Wesker, convertido en enemigo implacable de Chris Redfield, en las que hace gala de sus poderes sobrehumanos y de paso se explican algunos puntos oscuros de la primera versión. Además, esta edición japonesa incluye una *demo* de la última obra de **Shinji Mikami** para **PlayStation 2**, *Devil May Cry*. Toda una joya por la que también merece la pena comprar este excepcional *pack*. **R. DREAMER**

PlayStation 2




HA VUELTO.
EL HÉROE ESPAÑOL.
SANTIAGO SEGURA
TORRENTE® 2
MISIÓN EN MARBELLA
AMIGUETES ENTERTAINMENT y LOLAFILMS CON LA PARTICIPACIÓN DE VIA DIGITAL PRESENTAN TORRENTE 2 MISIÓN EN MARBELLA SANTIAGO SEGURA GABINO DIEGO TONY LEBLANC INÉS SASTRE y JOSÉ LUIS MORENO COMO SPINELLI
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA GUILLERMO GRANILLO DIRECCIÓN ARTÍSTICA J. L. ARRIZABALAGA Y BIAFFRA SONIDO ANTONIO RODRÍGUEZ "MÁRMOL" VESTUARIO LALA HUETE MAQUILLAJE PEPE QUETGLAS PELUQUERÍA PAQUITA NÚÑEZ MONTAJE FIDEL COLLADOS
amiguetes
Lolafilms
MÚSICA ROQUE BAÑOS PRODUCTORES JUAN DAKAS y ANDRÉS VICENTE GÓMEZ GUIÓN Y DIRECCIÓN SANTIAGO SEGURA
via digital
DOLBY DIGITAL EN SALAS SELECTAS
www.amiguetes.com
NO RECOMENDADA PARA MENORES DE 13 AÑOS



made in japan made in japan made in japan



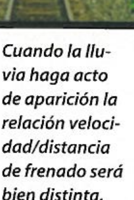


Tendremos que tomar medidas de emergencia contra imprevistos como un camión cruzado en la vía.

En la opción Hall of Train podremos ver fotografías en alta resolución y modelos en 3D de los trenes.





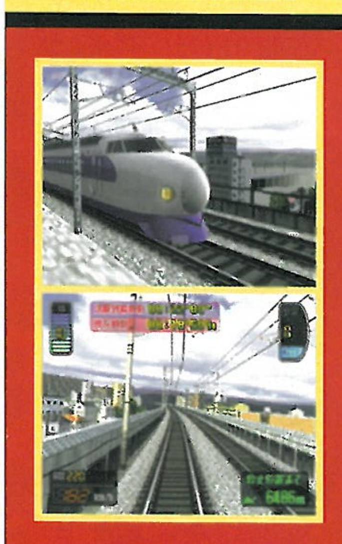


Cuando la lluvia haga acto de aparición la relación velocidad/distancia de frenado será bien distinta.





Shinkansen



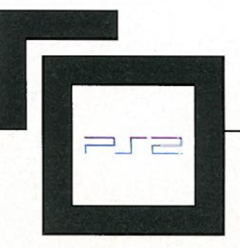
Quizá uno de los mayores atractivos de la nueva entrega del mito ferroviario de **Taito** sea el segundo CD, el cual incluye una demo jugable del verdadero *Densha de Go!* de 128 *bits* de próxima aparición y que tendrá como protagonistas a los famosos trenes bala (*Shinkansen*) japoneses. La calidad gráfica del entorno vectorial es impresionante e incluye sabrosas novedades como una vista externa del tren y la posibilidad de mover la cámara desde dentro de la cabina para deleitarnos con el paisaje.

Género > Simulador de trenes

Densha de Go! 3

Formato > 2 CD-Rom Compañía > Taito Programador > Taito

Ya van seis entregas del simulador de trenes de **Taito** que han hecho aparición en las consolas de **Sony**. ***Densha de Go! 3*** es la conversión a **PlayStation 2** de la tercera recreativa y en ella encontraremos a los 17 trenes que circulan por las seis líneas de los distritos de Kyusyu, Kanto y Kinki. Para emular a la perfección la conducción de estos ingenios de poca velocidad pero innegable encanto, **Taito** ha puesto a la venta el cuarto mando específico para la saga que incluye como principal novedad el pedal que caracterizó a la *coin-op* original. Entre las novedades más destacadas de ***DDG3*** podríamos citar la posibilidad de elegir el momento del día en que efectuaremos los trayectos (madrugada, mañana, tarde o noche) o dejar que el reloj de la consola lo determine y la parición de fenómenos atmosféricos y algunos imprevistos como vehículos averiado sobre un paso a nivel. El paso de 32 a 128 *bits* todavía no es demasiado acusado y demuestra que este ***DDG3*** comenzó a programarse en **PSone** y luego convertido, con algo de prisa, a **PS2**, algo que denotan la resolución del entorno poligonal y las texturas o algunos efectos gráficos de dudosa calidad. Lo que si es digno de mención es la asombrosa suavidad de los movimientos y el mayor grado de detalle de los recorridos. Afortunadamente la jugabilidad sigue inalterada capítulo tras capítulo y sigue siendo un auténtico placer jugar con él. Si queréis ver lo que os espera más adelante en esta saga, probad el segundo disco y ya veréis... **THE ELF**



¿sabes lo último para tu móvil?



Yo Valencia 702132	202078	303378	Yo Betis 702037
Yo Málaga 702131	702054	Yo Sevilla 702058	Lakers 705193
Yo Madrid 702130	C. Deportivo Numancia 702107	Yo Barça 702108	Yo Bayern 702109

Llama,

6150 702203	Cáncer 702222	Acuario 702207	Cáncer 702221	Rayo 702115	Hala Madrid 702116	Yo Liverpool 702129	Liverpool FC 702117	Albacete 180000	At. Madrid 180001	Athl. Bilbao 180002	Badajoz 180003
5130 702200	Capricornio 702223	Géminis 702230	Betis 180004	CD Alavés 180005	CD Numancia 180006	Celta Vigo 180007	Compostela 180008	Córdoba 180009	Dep. La Coruña 180010	Eibar 180011	Elche 180012
6130 702202	Piscis 702249	Sagitario 702254	Esp. Barcelona 180013	Extremadura 180014	FC Barcelona 180015	FC Málaga 180016	FC Valencia 180017	FC Villarreal 180018	Getafe 180019	Jaén 180020	Leganés 180021
5110 702199	Libra 702244	Tauro 702265	Levante 180022	Lleida 180023	Murcia 180024	Osasuna 180025	Racing Ferrol 180026	Racing Santander 180027	Rayo Vallecano 180028	RCD Mallorca 180029	Real Madrid 180030
8210 702204	Escorpio 702227	Virgo 702267	Real Oviedo 180031	Real Saragossa 180032	Real Valladolid 180033	Recreativo 180034	RS San Sebastian 180035	Salamanca 180036	Sevilla 180037	Sporting 180038	Tenerife 180039

indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

topten

1	Real Madrid 702123
2	100008
3	hola guapo 702072
4	702122
5	314502
6	007 100190
7	202328
8	100016
9	702281
10	100017

702272	Aries 702215	Leo 702242	UD Las Palmas 180040	Universidad 180041	R. Madrid 702196	Lopera el mejor 702245	Manchester United 702287	Atleti 702112	NBA 705212	Barça 702095	Manchester United 702104
100007	100015	100008	100009	100011	Yo Atleti 702128	Valencia F.C. 702127	Goool! 702043	¡Musho Beti! 702047	¡¡¡Biris!!! 702048	Málaga F.C. 702118	Real Madrid 702123
200037	100016	300195	South Park 300268	300275	Alberto 702170	Ale 702171	Alfonso 702172	Antonio 702173	Diego 702180	Eduardo 702183	José 702185
100017	180166	100023	Walt Disney 100029	100031	Manuel 702188	Marcos 702189	Miguel 702190	Nacho 702191	Rafael 702194	Raul 702195	Adolfo 702212
200026	180172	200031	200050	Cobi 702179	Adrian 702213	Arturo 702219	Tamara 702124	105026	200532	Backstreet Boys 700555	Metallica 700561
310097	314474	Kitty 704482	202114	702039	Olé! 702050	Christina Aguilera 702169	Alejandro Sanz 702174	202185	702120	702121	100396
704555	Cartman 704569	Superman 704579	Tarzan 100004	Madonna 702078	Beatles 704901	202273	300213	705029	Backstreet Boys 702177	Chayanne 702178	Enrique 702184
Jon 700067	700093	704447	704457	704463	704481	Ultraman 300254	702278	F·R·I·E·N·D·S 702279	Iron Maiden 702233	Kiss 702238	Iron Maiden 702232
704493	704531	8810 702205	704537	704541	You Bastard 704557	Kenny 704558	Eat my balls!!! 704577	702080	Eminem 702226	100414	100424
700034	700040	700051	180096	180098	180095	9110 702206	702300	hola guapo 702072	702187	Ricky Martin 702197	AC/DC 702209
Beavis and Butt-Head 702175	Tommy 702299	702291	702284	Chuckie 702274	Angelica 702270	6110 702201	Matrix 702246	704501	101800	101805	Bon Jovi 702220
Cream 702276	702248	Quake 702251	704485	200402	200436	200450	200465	200868	200910	300181	300186
702282	Mujer 702285	No pises smoke it 702289	6 sentidos 702294	704526	202227	202444	202449	208784	300036	300046	007 704465

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

Sex Bomb · TOM JONES	**407480**
La Vida Loca · RICKY MARTIN	**407422**
Tubular Bells · MIKE OLDFIELD	**407633**
James Bond · CINE	**407687**
La Pantera Rosa · TV	**407693**
Misión Imposible · CINEMA	**407714**
Friends · TV	**407681**
Alfred Hitchcock Presents · TV	**407706**
El Coche Fantástico · TV	**407688**
Dancing Queen · ABBA	**407201**

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110



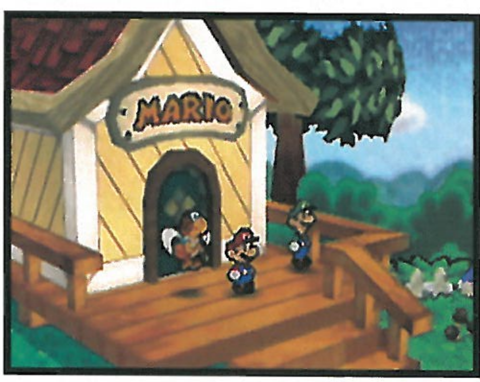
supernuevo supernuevo supernuevo







*La estética 2D 1/2 de **Paper Mario**, sus coloristas gráficos y los trazos infantiles de todo lo que aparece en el juego conseguirán enamorarte a los 5 minutos de juego.*









Nintendo 64

supernuevo

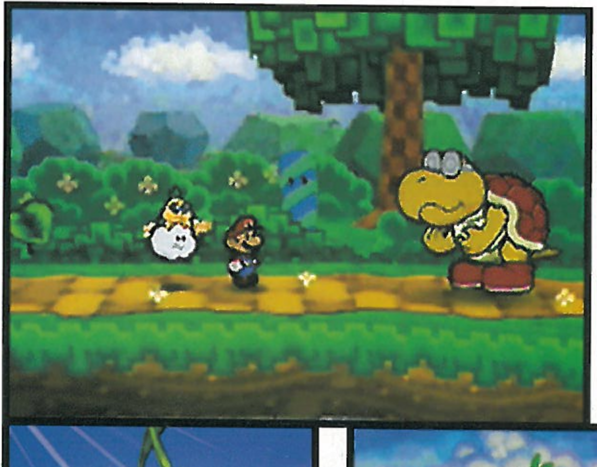
Género > RPG

Paper Mario

Formato > Cartucho   Compañía > Nintendo   Programador > Intelligent Systems   País > Japón

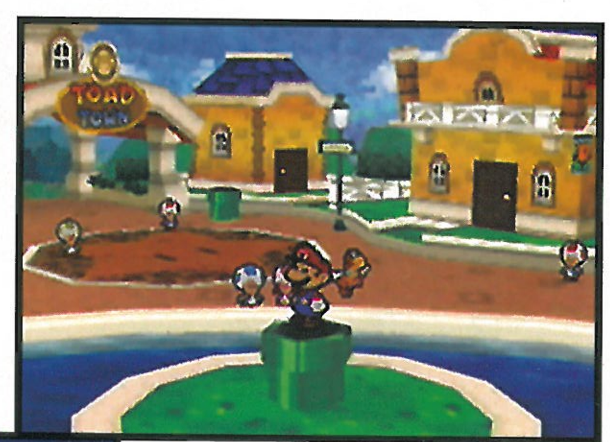


Prácticamente desde el ya lejano origen de **N64** se venía hablando de este ***Paper Mario***, continuación del, a la postre, último proyecto de **Square** junto a **Nintendo**. La espera ha sido muy larga, pero ha merecido la pena: ***Paper Mario*** es un juego único. Aunque como RPG puede resultar algo sencillo debido al argumento en el que se apoya (efectivamente Peach no aprobó el cursillo de artes marciales por correspondencia y ha vuelto a ser secuestrada por Bowser) , su desarrollo salpicado por momentos «plataformescos», los combates por turnos en los que además de seleccionar comando, cuenta nuestra habilidad para infringir más o menos daño, la ausencia de tiempos de cargas a los que ya nos habíamos habituado en este tipo de juegos y su estética en la que encontraremos todo el universo Mario plasmada con un cómico y entrañable aspecto «plano» hacen de él poco menos que inolvidable y obligatorio, más aún si tenemos en cuenta que el catálogo de este tipo de juegos en **N64** es nulo. Probablemente no sepas que detrás de *Mario Story*, como es conocido el juego en **Japón**, está el mismo equipo de desarrollo que creó *Super Metroid*, pero si jugaste a este último ya puedes hacerte una idea del mimo con que se ha tratado todos los aspectos del juego, el cual posee una longitud más que considerable. Claro que no





Por supuesto el sentido del humor es una constante a lo largo de la aventura. Ya sea en forma textual, acústica o gráfica. Como siempre Bowser se lleva la palma.



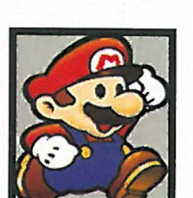


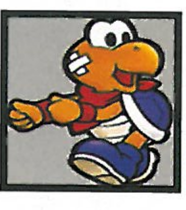




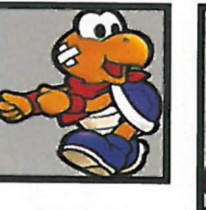




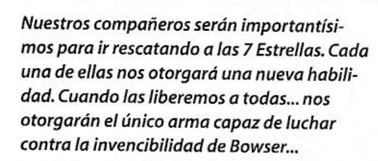












Nuestros compañeros serán importantísimos para ir rescatando a las 7 Estrellas. Cada una de ellas nos otorgará una nueva habilidad. Cuando las liberemos a todas... nos otorgarán el único arma capaz de luchar contra la invencibilidad de Bowser...









todo es perfecto, algunos problemas de *scroll*, puntualísimas ralentizaciones y algun pixelamiento excesivo en algunos textos son los únicos peros que ponerle a la realización técnica. Mario comenzará la aventura en solitario, pero no tardará demasiado en empezar a engrosar el número de acompañantes hasta llegar a 8 al final de la aventura. Paulatinamente también irá adquiriendo nuevas habilidades y potenciando las que ya tenía, las cuales resultarán indispensables para avanzar en la aventura y conseguir vencer, otra vez, a Bowser que se ha apropiado del cetro mágico de las estrellas obteniendo una invencibilidad que en un principio parece definitiva. A lo largo de 8 capítulos recorrerás las típicas localizaciones de cualquier Mario y te enfrentarás a los enemigos que entrega tras entrega nos hacen sonreir con sus ademanes y fanfarronadas. Todo es familiar, pero nunca lo has jugado así (a no ser que consiguieras *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* de **SNES**) y la verdad es que la experiencia ha sido muy satisfactoria. Absolutamente recomendable tanto para iniciados como para iniciarse en el género de los RPG. Desgraciadamente ***Paper Mario*** todavía no tiene una fecha confirmada de aparición en **España**, esperemos que **Nintendo** no deje pasar esta auténtica joya. **OSCAR**



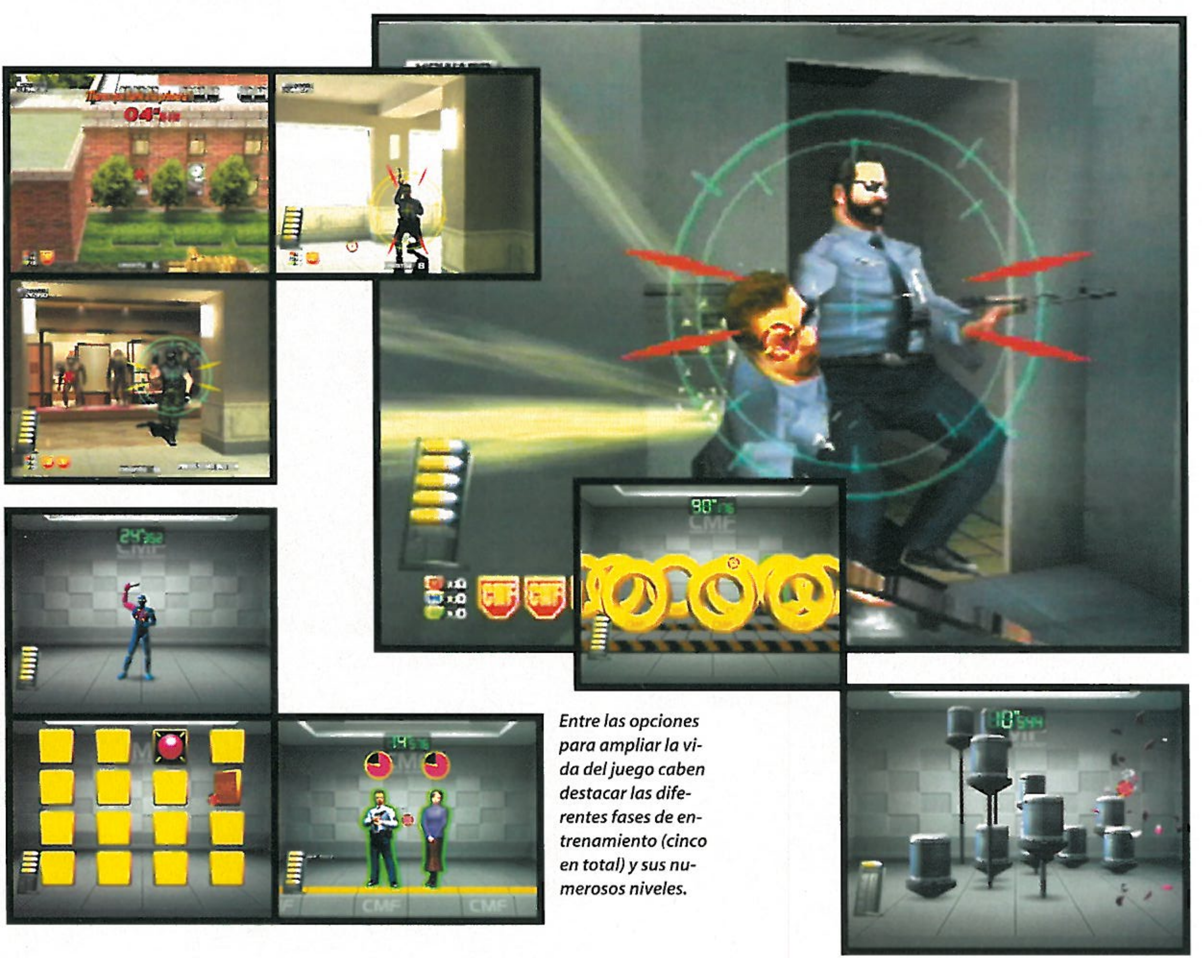
El castillo de Peach está en el cielo, justo encima de la nave de Bowser, ni con esas sconseguirá salirse con la suya. Para cabezón Mario (Y Pepe Navarro)











Entre las opciones para ampliar la vida del juego caben destacar las diferentes fases de entrenamiento (cinco en total) y sus numerosos niveles.



Confidential Mission

Formato > GD rom Compañía > Sega Programador > Hitmaker País > Japón

Cuando los rumores sobre la presunta defunción de nuestra **Dreamcast** llenan de dudas a los usuarios, **Sega** se vuelve a sacar un as de la manga y nos obsequia con el *shot'em up* más alucinante desde los *The House of the Dead*. ***Confidential Mission***, (conversión de la recreativa homónima) es una mezcla de las mejores películas del género de acción en el que reconoceremos guiños a las películas del polifacético **James Bond** o de **Steven Seagal**.

En él, encarnamos a dos agentes secretos de una agencia internacional, enfrentados a la organización criminal de turno, que pretende dominar el mundo. La mecánica del juego es simple; dispara a todo bicho viviente que pulule por la pantalla, evitando dar a los civiles que se nos colocarán constantemente delante de nuestro punto de mira. La *beta* con la que hemos podido contar, nos permite jugar las tres primeras fases del modo Misiones:

En el Museo Arqueológico recorreremos las distintas salas y los jardines exteriores y nos tendremos que enfrentar al primer jefe final en la sala de egiptología, donde debemos recuperar un disco de sistema cuyo contenido nos llevará a la siguiente misión: El tren, en el que rescataremos a la bella Irina, experta en satélites que está secuestrada en su interior, recorriendo los distintos vagones, subiendo al techo y

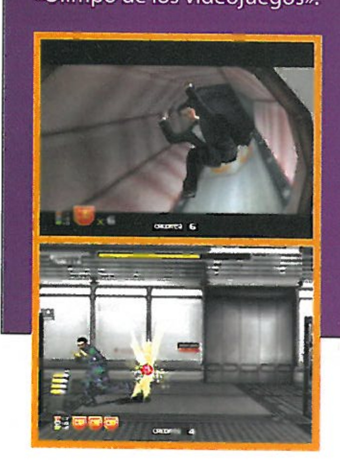




Licencia para masacrar



Si hay un género en el que las recreativas de **Sega** han destacado por encima de las demás, este es, sin lugar a dudas, el de los arcades de pistola. El juego que nos ocupa ahora no es ninguna excepción. La variedad de personajes que aparecen en pantalla, la calidad de los gráficos, los primeros planos de los enemigos, la dificultad para acabar con los jefes finales y la ambientación lograda en este título lo encumbran a un lugar de liderazgo en el «Olimpo de los videojuegos».

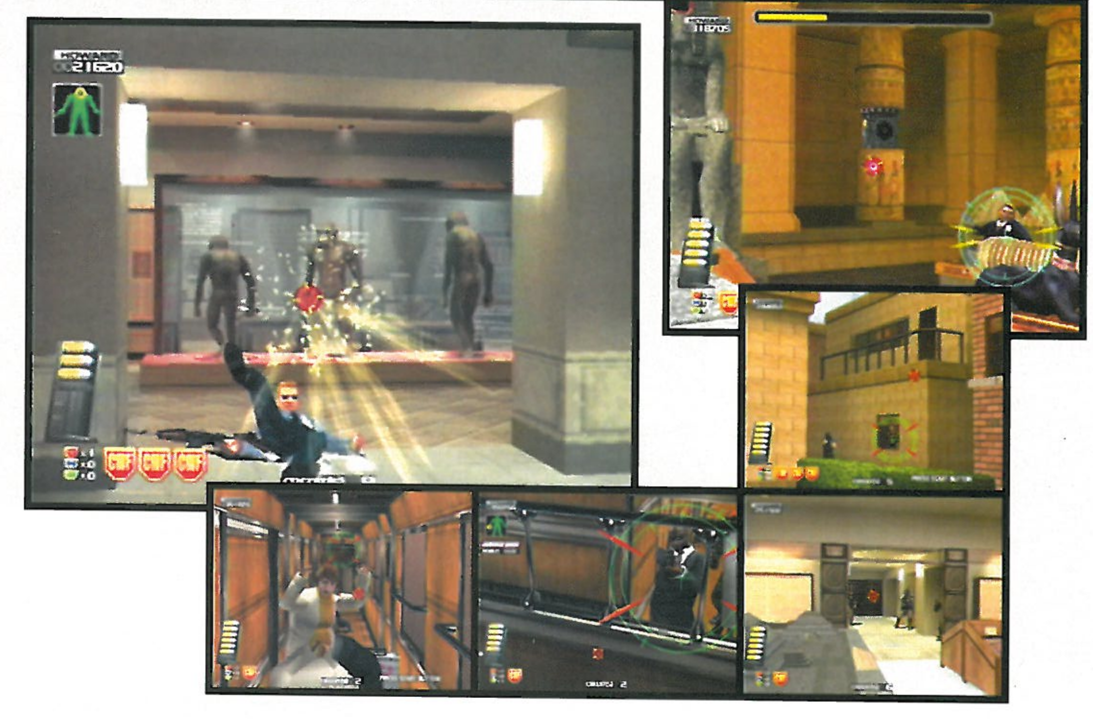








Los efectos de luz y movimiento son alucinantes, creando distorsiones producidas por el efecto de los gases o jefes finales con armadura transparente.





Emulando a ***Steven Seagal*** *tendremos que acabar con cientos de enemigos en el interior de un tren.*

acabando con enjambres de motos de nieve hasta enfrentarnos al jefe final para ponerla a salvo. Y, finalmente la misión del submarino, donde tendremos que evitar que el loco de turno acabe con el mundo lanzando misiles. Para ello tendremos que infiltrarnos en la base enemiga y acabar con el *malo maloso*, que se nos presentará con una armadura que le confiere invisibilidad y del que sólo veremos su sombra y sentiremos su mala leche. Es importante destacar los distintos modos extras como una sala de entrenamiento con distintos minijuegos donde mejorar nuestras habilidades, y el modo *partner* para 2 jugadores, en el cual los enemigos se transformarán en siluetas de color azul o rosa y en el que cada jugador deberá acertar a sus propios blancos. **PINCHO**







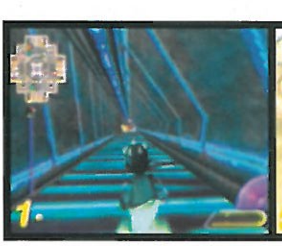


Bellos entornos gráficos pero escasa jugabilidad hacen que este título salvo mejoras de última hora pase por nuestra **PS2** con más pena que gloria y es que los chicos de **Lucas Learning** parece que no le han cogido el truco a la máquina

















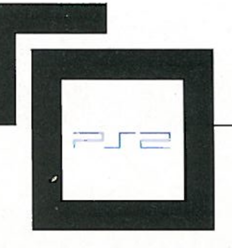
La nariz que vemos asomar en la foto de la izquierda no es la de nuestro amado Redactor Jefe (como pudiera parecer a simple vista) sino la del simpático u odiado Jar Jar Binks del «Episodio 1»

Género > Carreras

Super Bombad Racing

Formato > CD-Rom Compañía > Lucas Arts Programador > Lucas Learning País > EE.UU.

Ya sólo nos faltaba «Star Wars». Y es que parece ser que en el mundo del videojuego actual, todas las compañías tienen que copiarse las unas a las otras hasta la saciedad y sacar clones y más clones de juegos ya existentes. El mayor exponente de ello es *Mario Kart*. Son muchas las compañías que, con mayor o menor acierto, han adaptado el título de **Nintendo** a sus respectivos buques insignia (ya sólo falta *Tomb Raider*) y, ninguno de ellos ha alcanzado la jugabilidad y la diversión de éste. ***Super Bombad Racing*** no es ninguna excepción y pese a sus espectaculares entornos generados en 3D, de paisajes claramente reconocibles dentro del universo creado por **George Lucas**, la jugabilidad que alcanza este título en esta *beta* que ha llegado a nuestras manos es bastante limitada. Los personajes son claramente reconocibles y su diseño *super deformed* es muy divertido. La manejabilidad de los distintos vehículos es muy buena y al cabo de unas pocas vueltas nos habremos hecho perfectamente con ellos, pero su integración en el entorno es su verdadero talón de Aquiles. Los circuitos son excesivamente enrevesados y perder el camino a seguir es bastante sencillo. Por otra parte el excesivo número de objetos recogidos con el que nos atacarán los enemigos supone que salvo que consigamos escaparnos del pelotón desde el principio, nuestras esperanzas de acabar primeros en cualquier carrera, se verá frustrada por los constantes ataques de nuestros pintorescos contrincantes. **PINCHO**





Una vez conectados a internet (con cualquier cuenta que se desee), el propio juego se encargará de buscar las partidas disponibles. En este sentido, es importante consultar el ping. Cuanto menor sea, mejor.







Los que no quieren (o no pueden) jugar en modo On-line, ***Unreal Tournament*** *cuenta con los mismos modos de juego para 1, 2, 3 ó 4 jugadores. No es lo mismo, pero también es divertido.*







Género > Shoot'em-up 3D

Unreal Tournament

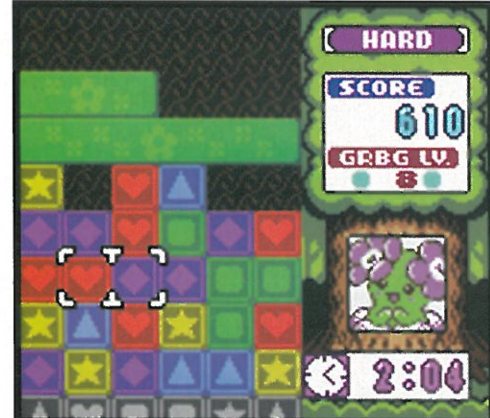
Formato > GD-ROM Compañía > Epic Games Programador > Secret Level G. País > Estados Unidos

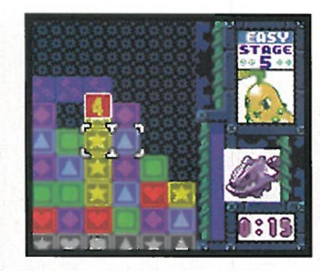
Junto a *Quake III Arena* y *Half Life* (de este último no sabemos qué futuro le espera), ***Unreal Tournament*** formaba el triunvirato de *shoot'em-up* 3D, de enorme éxito en **compatibles PC**, llamados a repetir éxito en la consola de **SEGA**. Aunque tanto *Quake III* como *Unreal Tournament* verán la luz en breve para **PlayStation 2**, es **Dreamcast** la única consola que hasta el momento ha podido dar soporte a la principal característica de ambos títulos: el juego *on-line*. Ya con *Quake III* se demostró que el modem 56K podía ser suficiente para participar en los torneos *on-line* (aunque no lo ideal), algo que ***Unreal Tournament*** ha vuelto a demostrar. Aunque el dichoso *lag* hará de las suyas en algunos momentos (es casi imposible encontrar una partida con un *ping* menor de 300), resulta más o menos meritorio que las partidas resulten del todo fluidas, más aún cuando en ellas pueden participar hasta ocho jugadores simultáneamente (en *Quake III Arena* el límite estaba en cuatro). Una excelente noticia para **SEGA**, que basó buena parte de su campaña en las capacidades on-line de su consola y que, a la postre, quedo en un reducido número de títulos con dicha capacidad. Por otro lado, *Unreal Tournament* para **Dreamcast** contará con todos los modos de juego disponibles en la versión **PC**, aunque en modo *on-line* este número se verá drásticamente reducido. Con todo ***UT***, a falta de los últimos retoques, tendrá todo lo necesario para repetir el éxito cosechado en su etapa por los **PC**. **J. C. MAYERICK**



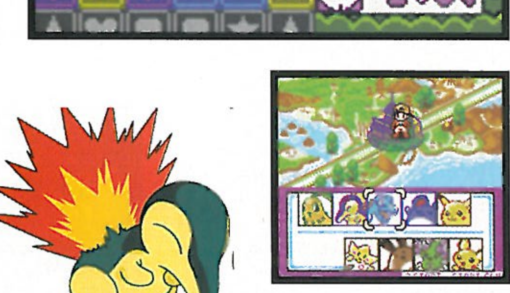
supernuevo supernuevo supernuevo

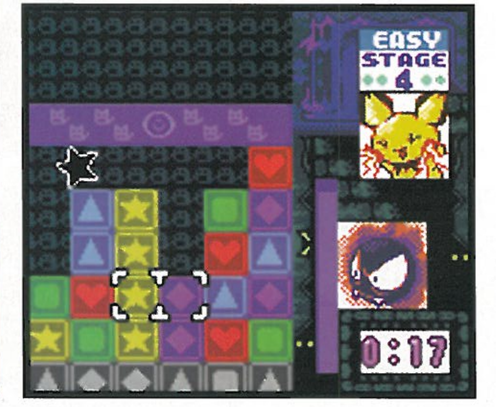


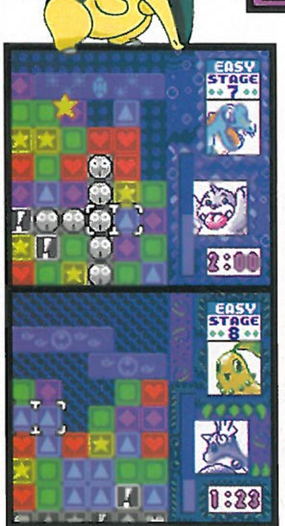


















En esta versión para **GBC** no aparece el modo 3D pero la dificultad es mayor que en la edición para **N64** y contaremos con PKM de Oro y Plata.

Género > Puzzle

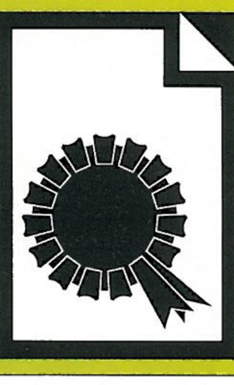
Pokemon Puzzle Challenge

Megas > 8 Compañía > Nintendo Programador > Gamefreak País > Japón

Un nuevo desafío acecha en el mundo de Johto. Los ocho líderes de gimnasio te retan, esta vez, a un duelo de colores para capturar a sus PKM. Olvida las Pokéball y los Bonguri, lo único que necesitas en ***PKM Puzzle Challenge*** para atrapar a una criatura del líder de Pueblo Azalea o Ciudad Endrino es ingenio y estrategia. Con el cursor agrupa un mínimo de tres piezas del mismo color para hacerlas desaparecer y si consigues realizar combos debilitarás a tu rival. La técnica es la misma que en *Pokémon Puzzle League* para **N64** pero la gran diferencia es que, en el cartucho para la versión portátil, los PKM y entrenadores que aparecen son de las ediciones Oro y Plata. Cyndaquil, Chikorita y Totodile son tus PKM iniciales, entrénalos a fondo en el modo *Marathon* para derrotar a los líderes y capturar los seis PKM ocultos del modo Challenge. Para ello, no basta con hacer más combos y líneas que tu oponente, sino que tendrás que cumplir unas reglas para que un entrenador especial te rete a un nuevo duelo. Si le vences te regalará su PKM e irás completando, poco a poco, tu Pokédex. El profesor Elm ha descubierto seis nuevas crías de PKM y sólo te las mostrará cuando superes los seis *puzzles* que te propone. Cada *puzzle* consta de diez pruebas (a cual más difícil) y si consigues solucionarlos activarás un nivel de dificultad extra. La versión de *Pokémon Puzzle* para **GBC** supera con creces a la de **N64**, por la presencia de los personajes y PKM de Oro y Plata y por la mayor dificultad y duración. ➾ ANNA

Game Boy Color





TOP 10 SUPER JUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Tekken TT
Beat'em up 3D ■ Namco

02> Ridge Racer V
Conducción ■ Namco

03> Quake III Revolution
Shoot'em up ■ EA Games

04> SSX
Deportivo ■ EA BIG

05> ZOE
Arcade ■ Konami

06> NBA Live 2001
Deportivo ■ Electronic Arts

07> Rayman Revolution
Plataformas 3D ■ Ubi Soft

08> El Libro de la Selva
Baile ■ Ubi Soft

09> Silpheed
Shoot'em up ■ Game Arts

10> Fifa2001
Deportivo ■ Electronic Arts

PLAYSTATION

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Vagrant Story
RPG ■ Squaresoft

04> Gran Turismo 2
Conduccion ■ SCE

05> ISS Pro Evolution 2
Deportivo ■ Konami

06> The Legend of Dragoon
RPG ■ Sony C.E.

07> Dino Crisis 2
Survival ■ Capcom

08> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

09> Time Crisis: O.T.
Shoot'em up ■ Namco

10> Spiderman
Plataformas ■ Activision

DREAMCAST

01> Shenmue
F.R.E.E. ■ Sega

02> Resident Evil: CV
Aventura ■ Capcom

03> Grandia 2
RPG ■ Game Arts

04> Daytona 2001
Conducción ■ Sega

05> MSR
Conduccion ■ Bizarre

06> Skies of Arcadia
RPG ■ Sega

07> Phantasy Star Online
RPG ■ Sega

08> Quake III Arena
Shoot'em up 3D ■ Sega

09> Jet Set Radio
Arcade ■ Sega

10> Sega GT
Conducción ■ Sega

NINTENDO 64

01> Perfect Dark
Shoot'em up ■ Rare

02> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

03> Donkey Kong 64
Plataformas 3D ■ Rare

04> Excite Bike 64
Deportivo ■ Nintendo

05> Mario Tennis 64
Deportivo ■ Nintendo

GAME BOY COLOR

01> Donkey Kong Country
Plataformas ■ Nintendo

02> Perfect Dark
Aventura ■ Rare

03> Wario Land 3
Plataformas ■ Nintendo

04> Pokémon Oro y Plata
RPG ■ Nintendo

05> Metal Gear Solid
Aventura ■ Konami

JAPON

01> Devil May Cry
Aventura ■ PS2

02> RE Code: Veronica
Aventura ■ PS2

03> Winning Eleven 5
Deportivo ■ PS2

04> Paper Mario
RPG ■ N64

05> C. Mission
Shoot'em up ■ DC

a fondo PLAYSTATION

QUAKE III REVOLUTION

Aunque las conversiones de consola a PC suelen ser una basura, Bullfrog nos demuestra una vez más y, de la mejor manera posible, que a la inversa el título resultante supera en muchas ocasiones a la versión original.

- Género > Shoot'em-up
- Formato > CD-Rom
- Compañía > Electronic Arts
- Programador > Bullfrog
- Jugadores > 1-4
- Vidas > Energía
- Fases > 26 arenas
- Texto / Doblaje > Inglés/inglés
- Memory Card > 77 KB







Tras arrasar en medio mundo con las versiones **PC** y **Dreamcast**, la creación más ambiciosa de **Id Software** irrumpe en los 128 *bits* de **Sony** de mano de **Bullfrog Software**. ***Quake III Revolution***, que así ha sido bautizada esta versión, incluye todos los elementos de anteriores versiones (a excepción, lógicamente, de las posibilidades *on-line*) y añade decenas de nuevas opciones y modos de juego que harán olvidar al jugador más *player* los irrefrenables deseos de machacar a medio mundo con su habilidad en el modo multijugador. De hecho, aunque **Bullfrog** no ha incluído el modo de juego *on-line*, sí que podremos batirnos en duelo contra uno, dos y hasta tres amigos (o conocidos) en el modo *multiplayer* utilizando un *split-screen* en el que todo se mueve suavemente. Suavidad, esa es la palabra que define a la perfección el entorno gráfico de ***Quake III Revolution***. A pesar de incluir todos los efectos gráficos de la versión **PC** (y alguno más) y de hacer gala de unos modelos 3D más trabajados incluso que los del *Quake III* original, los gráficos de la versión **PlayStation 2** no sólo no presentan apenas algún tipo de ralentización, además se mueven continuamente a 50 *frames* por segundo (60 *fps* en la versión NTSC), algo que ni **Dreamcast** ni un **PC** «normalito» conseguían fácilmente. Si técnicamente la conversión es todo un logro, en lo que respecta a jugabilidad, **Bullfrog**, compañía que hasta hace unos pocos meses se dedicaba a seguir explotando su filón *Theme* (*Park*, *Hospital*, etc.), ha logrado un resultado más que sorprendente aún. Los programadores de ***QIIIR*** han omitido intencionadamente el soporte para ratón y teclado **USB**,



El nuevo modo Campaign nos permitirá elevar nuestro nivel de experiencia, dependiendo de nuestra habilidad, al completar cinco niveles del juego.



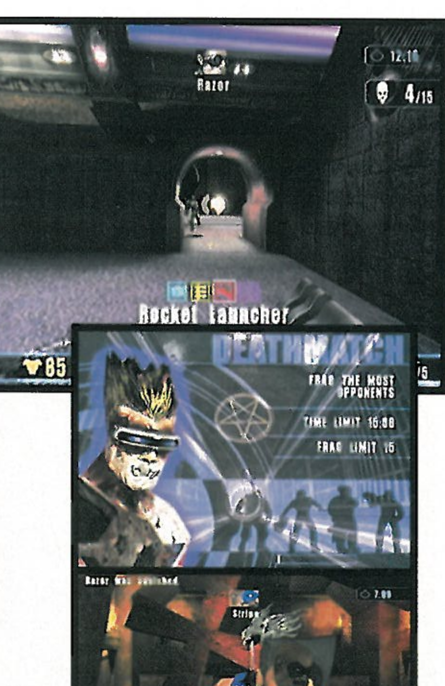
*En las tres pantallas de arriba podéis ver algunas de las novedades de **Quake III Revolution**. La modalidad Elimination, el nuevo Capture the Flag y el multiplayer en split-screen.*



ON 2

UTION

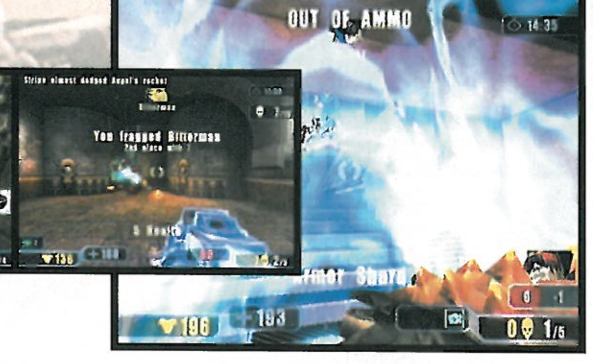


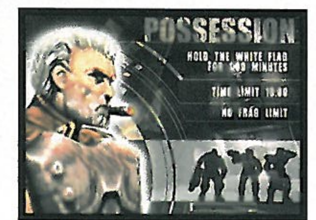


adaptando perfectamente el control al *Dual Shock* y modificando la Inteligencia Artificial de los enemigos para no desentonar con el nuevo sistema de control. Las novedades más significativas han sido la inclusión de nuevas modalidades de juego como *Possession*, *Elimination* y un nuevo *Capture the Flag*, la incorporación de cinco mapas y tres armas procedentes de la ampliación *Team Arena* de **PC** y seis arenas totalmente nuevas creadas por **Bullfrog** para esta peculiar versión para **PS2**. ➾ DOC

Como podéis observar en esta imagen, la calidad gráfica de ***Quake III Revolution*** *es impresionante: Curved Surfaces, Specular Lighting... y más suave que en un PC.*









GRÁFICOS 9,5

Suponemos que, con la evolución constante de este tipo de títulos, el motor de **QIIIR** quedará obsoleto en pocos meses, pero a estas alturas, el engine visual de la creación de **Bullfrog** es uno de los más potentes del género.

MÚSICA/FX 9,3

Unido a la banda sonora, mitad tétrica y mitad cañera (Big Beat, el estilo que más casa con este tipo de juegos), encontraremos unos efectos impresionantes, tanto de las armas como de los personajes a los que nos enfrentamos.

JUGABILIDAD 9,2

Aunque el modo On-line ha sido, por lógica, eliminado, la modalidad para un solo jugador ha sido mejorada en todos los aspectos posibles. Aún así, lo nuestro es el multiplayer, el split-screen no es tan malo como parece.

DURACIÓN 9,3

Hasta 26 arenas diferentes en las que combatir solo o en multijugador, y ocho posibilidades de juego entre las que se encuentran las nuevas Possession y Elimination, hacen de este shoot´em-up el más longevo del mercado.



GLOBAL 9'4







DAYTONA USA 20



01





Más jugable pero menos apetecible. ¿Por qué? Una vez más la decisión por parte de Sega de **suprimir** la opción de juego en red en la versión Pal de uno de sus títulos se convierte en la única **culpable**.



El apartado gráfico es insuperable, hablando de lo que en su día fue Daytona. Es cierto que hoy día hay cosas más avanzadas, pero no hay que mezclar peras con manzanas. Mantienen su encanto.

Ya en el primer contacto que tuvimos hace un par de meses con la versión japonesa de ***Daytona USA 2001*** dejamos en el aire el asunto de las opciones *Online*. Finalmente las sospechas se han convertido en amarga realidad y el soberbio trabajo de **Amusement Vision** llega a **Europa** empañado por el tijeretazo de **Sega**. Si dejamos este apartado de lado, pocas pegas se le pueden poner a esta última y definitiva versión del mítico juego que en su día firmó **AM2**. Su carisma y espíritu asoman en **Dreamcast** intactos para dar carpetazo, al fin, a lo que desde las versiones para **Saturn** ha sido un borrón en la trayectoria de **Sega** en cuanto a conversiones arcade se refiere. No recomendarte este juego sería darte un mal consejo. En ***Daytona USA 2001*** encontrarás sensaciones arcade puras, sin misterio, listas para hacer vibrar a cualquiera que se ponga tras él un miserable minuto. No necesitas practicar cien horas para divertirte, aunque sí hace falta entrenamiento para vencer a la máquina en el nivel difícil, algo que agradecerán los usuarios ya iniciados en el mundo *Daytona USA*. En lo que si ha mejorado la versión Pal ha sido en el control, incluyendo una nueva opción para calibrar la sensibilidad del pad, ahora se juega perfectamente desde el principio. **OSCAR**

*Abajo a la derecha **Marcos García** haciendo un «switch nose blunt slide» Lo mismo sale en el próximo Tony Hawk como personaje secreto, claro que para entonces lo mismo ya ha estrellado 12 coches.*





GRAFICOS 9,1
Impecables. 60 Fps, el mismo colorido que la máquina y una generación de escenarios antológica. Jugando a dobles con S.S. no se resiente ni un ápice. Una delicia para la vista. Usa las vistas interiores y pisa a fondo.

MUSICA/FX 8,9
O las odias o te encantan. Lo que está claro es que **Daytona** no sería lo mismo sin su música y mucho menos sin el rugir de su motor. Cuanto más alto pongas el volumen, mejor te lo pasarás... palabra. Olvídate de los vecinos

JUGABILIDAD 9,2
El control se ha mejorado y es de agradecer. Jugable desde los primeros minutos aunque no hayas usado jamás con una consola. Es una lástima que no podamos echarnos partidas con 3 amigos a través de Internet.

DURACION 9,3
Prácticamente eterno. No importa cuantos años pasen, seguro que antes o después te volverá a apetecer dar unas vueltas por los inolvidables circuitos de **Dayotna USA** conduciendo sin pensar en otra cosa que no sea correr.

GLOBAL 9'1



Género > Arcade Formato > GD Rom Compañía > Sega Programador > Amusement Vision Jugadores > 1-2
Coches > 4 (+6) Circuitos > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Visual Memory > Si (24 Bloques)

EXCITEBIKE 64



Nintendo nos ofrece una **versión** en 3D de uno de sus títulos **clásicos,** Excitebike 64, en el que la **jugabilidad** y una amplia y variada oferta de **opciones** le convierten en uno de los mejores juegos dentro de su **género** para Nintendo 64.





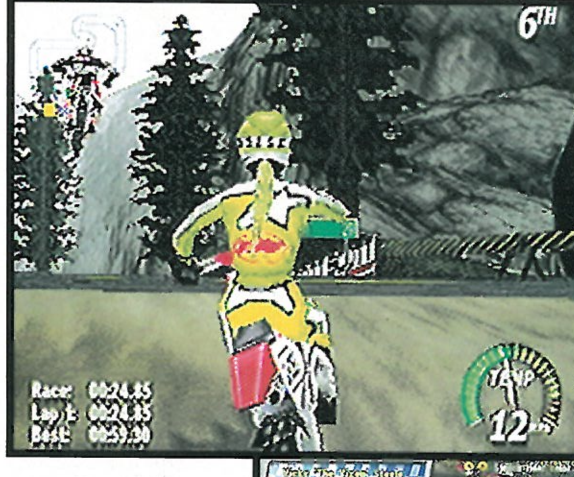
Hace ya bastante tiempo desde que *Excitebike 64* hizo su aparición en diferentes mercados. Sin embargo, los usuarios españoles han tenido que aguardar más de lo previsto para ver como llegaba a las tiendas de nuestro mercado. La espera se ha hecho más larga si tenemos en cuenta que en el género motociclista tan sólo el discreto *Jeremy McGrath Supercross 2000*, había aparecido dentro del catálogo motociclista de **Nintendo 64**. ***Excitebike 64*** supone una ruptura total con el citado juego, ofreciendo una jugabilidad sólo al alcance de los grandes programas de **Nintendo**. En este sentido, la integración de motocicletas y entorno es total, logrando una perfecta animación tanto de las máquinas como de los pilotos.





Las carreras pueden seguirse desde tres cámaras diferentes. Además, al finalizar cada carrera se ofrecen unas espectaculares repeticiones con múltiples cambios de perspectivas.

Aunque ha tardado mucho en llegar hasta nuestro mercado, **Excitebike 64** es, con mucho, el mejor programa dentro de su género.



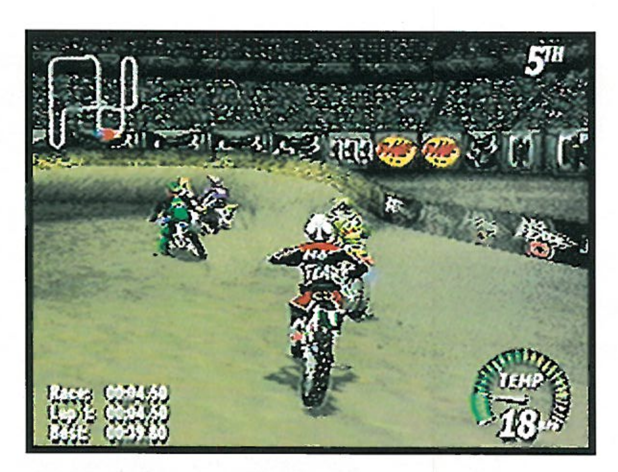
Cada piloto tiene características diferentes, pudiendo cambiar libremente el color de la moto y de su traje. Entre los mismos destaca ***Brian Mason****, el cual ha colaborado en la campaña promocional.*



Dentro de los 20 circuitos con los que cuenta el programa, se incluyen tanto recintos cubiertos como pruebas al aire libre. En estas últimas hay varios caminos alternativos.

Los circuitos, tanto *indoor* como al aire libre, recogen todo tipo de elementos, incluyendo algunos atajos alternativos. Además, el sistema de control, es a la vez sencillo e ingenioso. La clave del mismo es la incorporación de dos botones que permiten derrapar y obtener una potencia extra. La coordinación entre ambos permite ajustarse a las curvas y colocar las motos en las mejores condiciones para continuar en carrera tras realizar un salto. Sin embargo, hay que tener cuidado en no excederse con la citada potencia, ya que un calentón de la moto nos deja unos segundos a veloci-



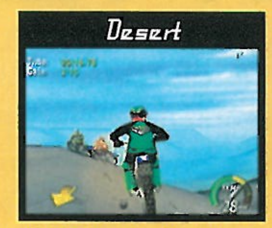




Como es tradicional en los últimos programas sobre motociclismo, entre las opciones se incluye un editor de circuitos.

Special Tracks

Desert



El objetivo es localizar una serie de puntos en un amplio desierto.

Stunt Course

Es la clásica competición de saltos en la que lo importante son las figuras.

Original Excitebike

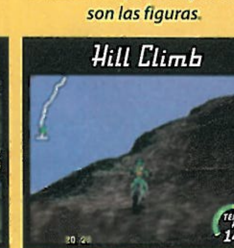


Reproduce íntegramente la versión de programa aparecido para **NES**.

Soccer

Este modo incluye un partido de fútbol, con un balón de enormes dimensiones.

Hill Climb



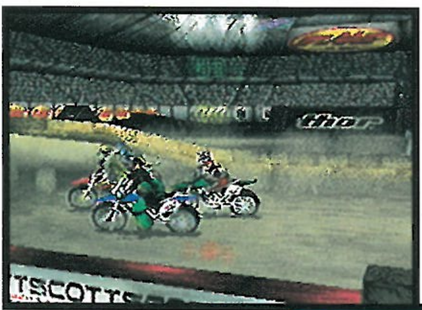
En este caso el objetivo a conseguir es llegar hasta la cima de una colina.

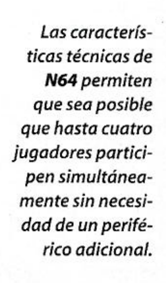
Excite Bike 3D



La versión en tres dimensiones del clásico programa de **NES** que da título al juego.

dad de tortuga. El mencionado sistema de control es fácilmente asimilable, haciendo que cada carrera se convierta en un auténtico reto. El programa se encuentra perfectamente complementado por una variada gama de opciones. En las mismas podemos apreciar desde un editor de circuitos hasta el clásico campeonato, dividido en tres categorías. Mención especial merecen los seis modos especiales entre los que destaca la reproducción íntegra del clásico *Excitebike* para **NES**, así como una versión del mismo en 3D o un partido de fútbol. Todas estas alternativas completan uno de los mejores programas aparecidos para **Nintendo 64** en los últimos meses. **CHIP & CE**

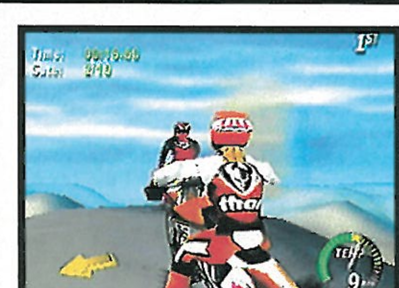




*Las características técnicas de **N64** permiten que sea posible que hasta cuatro jugadores participen simultáneamente sin necesidad de un periférico adicional.*



Para acceder a nuevos circuitos, así como a algunas de las pruebas especiales, es necesario superar diversos retos. Para ello es imprescindible dominar completamente el control de la energía turbo.







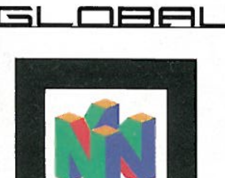
GRÁFICOS 9,6
El programa logra una completa integración entre escenario y motociclistas. Las repeticiones ponen la nota espectacular a las tres cámaras reales desde las que pueden seguirse las carreras.

MÚSICA/FX 8,3
La música cumple su misión ya que, a pesar de estar presente tanto durante los menús como en el transcurso de las carreras y repeticiones, no se hace pesada. En los sonidos destacan las frases sueltas de un narrador.

JUGABILIDAD 9,4
El sistema de control es muy sencillo. Además las limitaciones en la energía extra evitan la monotonía. Destaca la posibilidad de que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea.

DURACIÓN 9,8
El campeonato requiere bastante pericia para acceder a los tres niveles incluidos. Además, los seis modos incluidos, no son meros acompañamientos, constituyendo pruebas muy interesantes que alargan el interés del juego.

GLOBAL 9'5





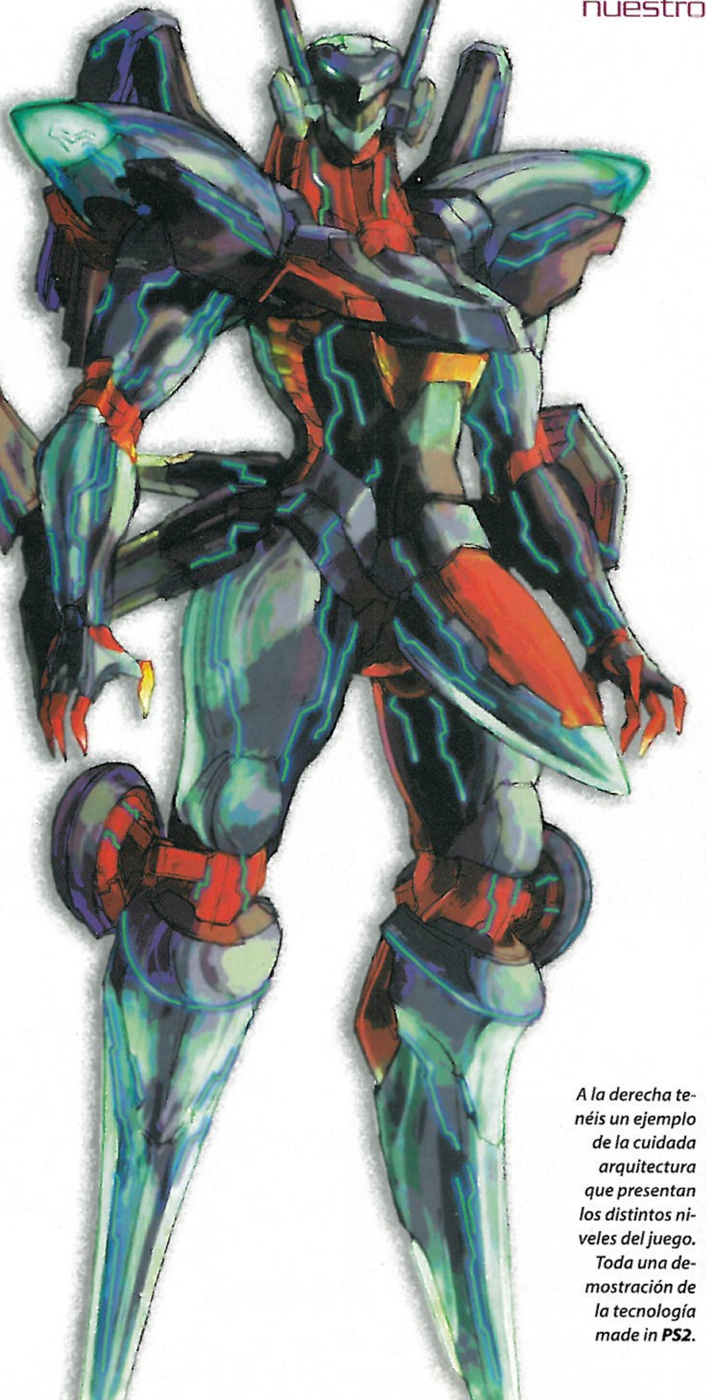
Género > Conducción Formato > Cartucho Megas > 128 Compañía > Nintendo Programador > Left Field Jugadores > 1-4
Competiciones > 8 Circuitos > 20 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Controller Pak > Sí

a fondo
PLAYSTATION 2

ZONE OF THE

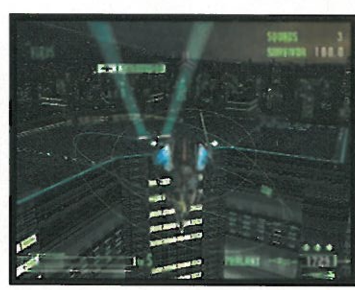
Todos los que esperábamos un título que demostrara de una vez el poderío técnico de PS2 estamos de enhorabuena, la opereta galáctica de Hideo Kojima llega dispuesta a que nos quedemos maravillados ante la pantalla de nuestro televisor.





Si hubiera que buscar una frase para describir este juego sería sin duda «corto pero intenso». Y es que lo que nos propone este título es una experiencia visual sin precedentes hasta ahora en el ocio doméstico. Desde el comienzo de la aventura nuestros sentidos se verán desbordados por unos gráficos que unen a un diseño innovador y elegante (los robots *orbital frames* son un prodigio de realización) un *engine* 3D que lo plasma todo en pantalla de un modo nunca antes visto. Todo se mueve con una suavidad impresionante, a pesar de recrear en nuestro campo visual ciudades de arquitectura complicada y enemigos tan complejamente diseñados (aunque poco variados) como nuestro *mecha*. Mención especial merece Viola, nuestro némesis en el juego, contra quien libraremos unas batallas tan espectaculares que en más de una ocasión nos preguntaremos si somos realmente nosotros quien manejamos al protagonista. Hasta aquí todo parece perfecto, si no fuera porque los programadores han optado por un siste-

A la derecha tenéis un ejemplo de la cuidada arquitectura que presentan los distintos niveles del juego. Toda una demostración de la tecnología made in ***PS2***.





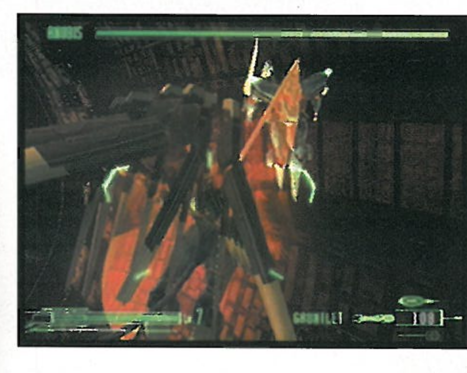


ENDERS





ma de juego demasiado simple, que se reduce a ir visitando las distintas zonas que se irán abriendo y a ir acabando con los enemigos de un modo que se repite en cada enfrentamiento. Hay una gran variedad de armas secundarias, pero son tan inútiles la mayoría que siempre recurriremos al espadazo limpio. Los enfrentamientos con los jefes añaden variedad, aunque son bastante escasos. El final llegará demasiado pronto, dejándonos la sensación de que el juego podía haber dado algo más de sí. **DANI3PO**



El mapa principal servirá para desplazarnos de una zona a otra, y en él controlaremos a nuestro mecha tras una transformación que le hará parecerse a una aeronave.







Aunque las batallas ocupan gran parte del desarrollo del juego, también hay lugar en él para los sentimientos y la trama emocional que se desgrana entre León, el protagonista, y Calvice, la chica concienciada con la sociedad y con los más débiles.



GRAFICOS 9,4

El motor 3D más suave y detallado que se haya visto hasta ahora en soporte alguno, con un frame rate estable incluso con varios enemigos en pantalla. Los escenarios, aunque algo oscuros, gozan de un detalle excepcional.

MUSICA/FX 9,2

La música combina temas de sorprendente calidad (los de la presentación) con algunos algo machacones durante los enfrentamientos. Los efectos de sonido y las voces (en inglés) ponen el contrapunto perfecto.

JUGABILIDAD 8,9

El control es perfecto, versátil y muy simple. Esta simplicidad se traslada al juego, ya que todo consistirá en acabar con los enemigos (poco variados) que te encuentras en cada zona, y de vez en cuando encontrar algún objeto.

DURACION 7,3

El mayor debe del título que nos ocupa, sin duda. Aunque puedes entrar en cada zona todas las veces que quieras y ganar experiencia enfrentándote a los enemigos, la trama principal no durará más de tres horas.

GLOBAL 9'1

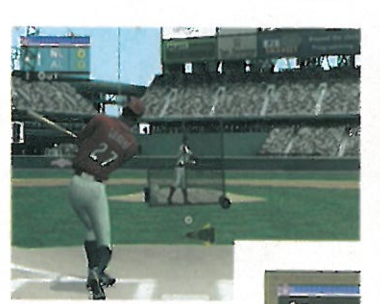


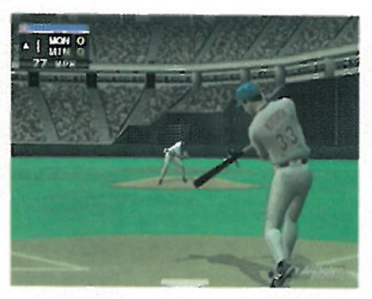
Género > Shoot'em-up Formato > DVD-Rom Compañía > Konami Programador > KCEJ Jugadores > 1-2
Fases> 9 misiones Modos de juego> 2 Texto/Doblaje >Inglés/Inglés Grabar partida > Memory Card (274 KB)

a fondo PLAYSTATION 2

ALL-STAR BASEBALL 2002

Acclaim se atreve a lanzar su saga All-Star Baseball en el mercado Europeo, en una versión que simplifica el control del juego aunque también peca de ser demasiado simple técnicamente.





El programa incluye cinco competiciones diferentes; práctica, concurso de «home run», partido de las estrellas, temporada regular y series finales. Todo ello bajo la licencia oficial de la **Major League Baseball**.









Entre las opciones se incluye la posibilidad de crear una plantilla a nuestra medida mediante un completo draft.

ACCLAIM es una de las compañías más activas en el mundo de los deportes americanos. Prueba de ello son sus títulos en fútbol americano (*NFL Quaterback club*) o baloncesto (*NBA Jam*). Junto a ellos el béisbol ha tenido un lugar destacado especialmente con la saga *All-Star Baseball*. Ahora se convierte en la primera en lanzar al mercado de **PS2** europeo un programa de béisbol en el que apuesta por la sencillez a la hora de batear y en los lanzamientos. Para ello se incluyen tres niveles de dificultad, a los que se unen dos sistemas de bateo que hacen que sea más sencillo de lo habitual lograr un buen resultado. Este aspecto choca de frente con la sencillez gráfica del juego. A pesar de que las animaciones no están mal, la sensación gráfica que transmite *All-Star Baseball 2002* es la de no ofrecer nada que no tuviesen las anteriores versiones aparecidas. Por supuesto, nada tiene que ver con *Gekikuukan Pro Baseball*, el programa aparecido en **Japón** con el que **Squaresoft** deslumbró a propios y extraños. Por otra parte, se incluye una amplia variedad de opciones que recogen desde una competición en la que el objetivo es lograr el mayor número de *home run*, hasta una temporada regular, con *draft* incluido. Además, y aunque sea un aspecto que pasa bastante desapercibido para los usuarios de **Europa**, se incluyen los jugadores y equipos reales de la **Major League Baseball**. En **España** puede aprovecharse de no tener rival, aunque en **Estados Unidos** cuenta con amplia competencia. **CHIP & CE**



GRÁFICOS 7,7
Este apartado es el aspecto más flojo del programa. Se incluye una sola cámara desde la parte posterior del bateador junto a una serie de planos generales ofrecidos al golpear la bola. Las repeticiones son muy pobres.

MÚSICA/FX 8,1
El apartado musical es una mera comparsa sin demasiado papel a lo largo del programa. En los comentarios ofrecidos durante los partidos han colaborado profesionales de la **Major League Baseball**.

JUGABILIDAD 8,8
El punto más fuerte del juego es lograr hacer relativamente sencilla la acción de bateo. De todas formas se incluye un amplio número de lanzamientos junto a diferentes tácticas.

DURACIÓN 8,5
Tradicionalmente se critica del béisbol la falta de ritmo en el desarrollo de los partidos. Esta circunstancia alarga, la duración de los partidos. Opciones como la de la temporada regular pueden tener una duración eterna.

GLOBAL





Género > Deportivo Formato > CD Rom Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Sports Jugadores > 1-4
Equipos > MLB Competiciones > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar partida > Memory Card (336 kb)

20 SORTEAMOS JUEGOS

PROJECT JUSTICE

• Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 30 de mayo a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO PROJECT JUSTICE». • No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



CONCURSO PROJECT JUSTICE

NOMBRE:..

DOMICILIO:..

POBLACION:..

PROVINCIA:..

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....







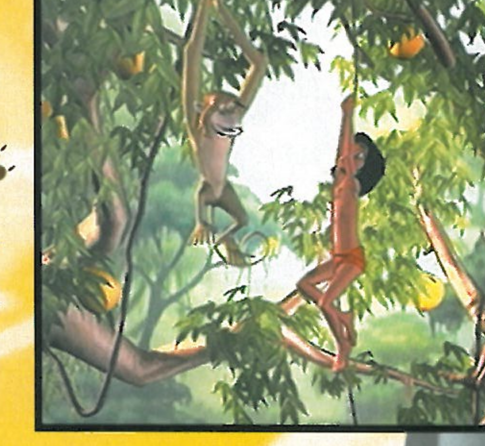
a fondo PLAYSTATION 2

EL LIBRO

Ubi Soft presenta el primer simulador de baile para **PS2**. Basado en la película homónima de **Disney**, El Libro de la Selva te obligará a moverte con ritmo si quieres avanzar hasta la aldea del hombre

- Género > Simulador de baile
- Formato > DVD-Rom
- Compañía > Ubi Soft
- Programador > Ubi Soft
- Jugadores > 1-2
- Vidas > 3 (modo cuento)
- Fases > 9 (modo cuento)
- Texto / Doblaje > Castellano/Cast.
- Memory Card > 124 Kb

Pocas licencias de **Disney** se han aprovechado de forma tan original como este ***Libro de la Selva***, y es que en general los títulos **Disney** suelen aprovecharse para juegos de plataformas infantiles. Si no es el más original, éste sí es el primer simulador de baile aparecido para **PS2.** Utilizando la mecánica del *Dance Dance Revolution*, el jugador deberá hacer coincidir las flechas que van bajando con el destello de dos círculos fijos en el momento marcado por el ritmo. No voy a extenderme en la mecánica del juego ya que en el mismo se incluye un vídeo y diapositivas de lo más didácticas, ni el más torpe tendrá problemas para ponerse a jugar, pero si os diré que lo más importante es guiarse por el ritmo para poder disfrutar de las divertidas coreografías que realizan los personajes. El modo principal es el modo Cuento que reproduce fielmente el argumento de la película homónima de **Disney.** Mowgli es un niño criado en la selva por los lobos, al cumplir los diez años la manada decide enviarle a la aldea del hombre para protegerle del tigre Shere Khan. En el camino hacia la aldea Mowgli irá encontrándose con curiosos personajes con los que deberá enfrentarse bailando. Además de este modo también está el Karaoke, y el modo Contra, increíblemente divertido si se poseen dos Dance mat. La buenísima banda sonora, muy conocida por todos, incluye temas como «Busca lo vital no más» o la versión de **Lou Bega** «Quiero ser como tú». Los gráficos aunque juegan un papel secundario no tienen desperdicio, los rostros de los personajes consiguen transmitir emociones. Un juego divertido como el que más **ORION**





DISEÑO MAQUETA: TOMÁS J. PÉREZ ROSADO

GRÁFICOS 8,9
La evolución de esta versión de **PS2** con respecto a la de **PSone** es muy positiva y se nota bastante. El aumento de bits y de polígonos proporcionan unas figuras con mayor capacidad gestual y movimientos más realistas.

MÚSICA/FX 9,2
Para un simulador de baile la música es esencial, en este caso contamos con la divertida B.S.O. de «El Libro de la selva», incluida la versión de «Quiero ser como tú» de **Lou Bega**. Los sonidos fx te ayudarán a seguir el ritmo.

JUGABILIDAD 9,0
Con 5 niveles de dificultad que van desde fácil (para los más arrítmicos) hasta loco (casi imposible), la jugabilidad se adapta a todos los públicos. En el modo Contra cada jugador puede escoger su dificultad independientemente.

DURACIÓN 9,1
La duración dependerá de tu habilidad como bailarín y tu capacidad de aprendizaje. Aún así, como pasa en los simuladores de baile, aunque te pases el juego, seguirás jugando una y otra vez porque lo que mola es bailar.





GLOBAL 9'2

DE LA SELVA



En la versión para **PSone**, los gráficos eran secundarios. En esta ocasión estos están visiblemente mejorados y sin duda, son un aliciente más para disfrutar del juego.

En el modo Cuento podrás disfrutar de 15 minutos de aventuras en 3D entre secuencias. Todo un regalo para los amantes de los clásicos **Disney**.

The Elf también quiso probar la Dance Mat, lo malo es que debido a su edad ya no se pudo levantar. Si os fijáis bien hasta le lloran los ojos.



a fondo
PLAYSTATION 2

MDK 2 ARMAGEDDON

- Género > Shoot'em-up 3D
- Formato > CD-ROM
- Compañía > Interplay
- Programador > Bioware
- Jugadores > 1
- Personajes > 3
- Fases > 10
- Texto / Doblaje > Cast. / Cast.
- Memory Card > 70 Kb

El dichoso Snipper vuelve a las andadas, aunque en esta ocasión el control es un pelín más complicado.

Decepcionante. Es la palabra que mejor define a ***MDK2***. Decepcionante porque, pese a contar con un fondo lleno de potencial, sus programadores se han empeñado en crear una simple adaptación del título que, ahí sí, nos encandiló sobre **Dreamcast**. Pero claro, una cosa es la consola de **Dreamcast** y otra, muy diferente, es la máquina de **Sony**. Pese a quien pese, la potencia de una y otra se miden con varas diferentes, de ahí que, lo que en **Dreamcast** parece en bueno, en **PlayStation 2** no lo es. Lo peor de todo es que ***MDK2*** corre peor sobre las 128 *bits* de **Sony** que sobre **Dreamcast**, algo totalmente ilógico. En todo caso, y si nos limitamos a la jugabilidad en sí, **MDK2** puede servir como una buena distracción en espera de los auténticos juegazos que aparecerán para **PS2** en los próximos meses. Hoy en día, ***MDK2*** tiene un hueco, pero dentro de poco, las comparacionres resultarán del todo absurdas. **J. C. MAYERICK**

GRÁFICOS 7,0
El ambiente creado para **MDK**, tanto para la primera parte como para esta segunda entrega, es excelente. El problema radica en que los programadores no han sabido plasmarlo en un entorno gráfico a la altura de **PlayStation 2**.

JUGABILIDAD 8,1
Se agradece que tanto texto como voces estén en castellano. Eso ya es un tanto. Por otro lado, la banda sonora pasa totalmente desapercibida, lo que permite disfrutar en mayor medida de los buenos efectos de sonido del juego.

MÚSICA/FX 8,0
Si se consigue dar con la configuración exacta del pad (hay decenas de ellas), **MDK2** resultará del todo jugable. Un apartado que, según sus programadores, han potenciado en esta adaptación para **PS2**. Si ellos lo dicen, será verdad.

DURACIÓN 8,0
MDK2 es un pelín raro, y quizá por ello de la impresión de que es mucho más complicado de lo que en realidad es. Las diez fases de que consta la aventura se pueden finalizar fácilmente. Todo depende del aguante que uno tenga.

GLOBAL 7'5

PS2





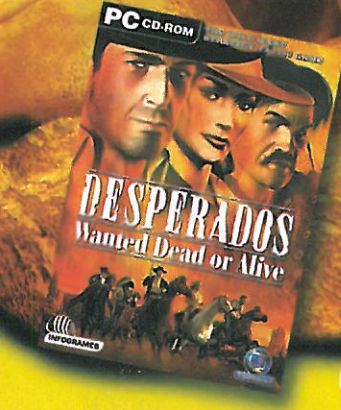
Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

www.confederacion.com

Prueba Desperados en tu Sala Confederación más próxima y podrás participar en el sorteo de un viaje para dos personas con todos los gastos pagados a Gran Canaria o ser uno de los afortunados en llevarte el juego gratis. ¡El poblado vaquero de Sioux City en San Bartolomé de Tirajana y las increíbles playas de Maspalomas te están esperando!

ALCALÁ DE HENARES C/ Mayor, 58 Tel.: 918 802 692 area51@confederacion.com	ALCOBENDAS C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 Tel.: 916 520 387 pegaso@confederacion.com	BENIDORM C/ Tomás Ortuño, 80 Tel.: 966 806 982 templarios@confederacion.com	CASTELLÓN Av. Rey Don Jaime, 43 Tel.: 964 340 053 solaris@confederacion.com	ELCHE (Alicante) C/ Alfonso XII, 20. Local B. Tel.: 965 459 395 phobos@confederacion.com
FUENGIROLA (Málaga) Ed. Windsor Park Av. Jesús Santos Rein, 19 Tel.: 952 666 663 memorycall@confederacion.com	GIRONA C/ Emili Grahit, 63-67 Tel.: 972 224 729 rocket_factory@confederacion.com	GRANADA C/ Luis Braille, 8 Tel.: 958 258 820 nova@confederacion.com	LOGROÑO Avda. Doctor Múgica, 6 Tel.: 941 287 089 vastagos@confederacion.com	MADRID-Callao C/ Preciados, 34 Tel.: 915 238 011 recios@confederacion.com
MADRID-Moncloa C/ Meléndez Valdés, 54 Tel.: 915 500 250 deimos@confederacion.com	MÁLAGA Pº de los Tilos, 30 Tel.: 952 362 856 raptors@confederacion.com	MÓSTOLES Avda. Portugal, 8 Tel.: 916 171 115 rebel_moon@confederacion.com	MOTRIL C.C. RADIO VISIÓN C/ Nueva, 44 Tel.: 958 600 434 ext. 208 radi@confederacion.com	PAMPLONA C/ Iturrama, 28 (trasera) Tel.: 948 198 031 hackers@confederacion.com
PAMPLONA (Barañain) Av. de Pamplona, 33 Tel.: 948 074 447 dock_bay@confederacion.com	SAN SEBASTIÁN Avda. Isabel II, 23 Tel.: 943 445 660 shogun@confederacion.com	VALENCIA C/ Ribera, 8 Tel.: 963 940 311 falcons@confederacion.com		

PRÓXIMA APERTURA: BARCELONA



Para jugar en Internet
msn Confederación
www.msnconfederacion.com



Servicio Atención al Cliente: 902 152 318 y atencion_cliente@confederacion.com
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

a fondo PLAYSTATION 2

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Sin muchas **novedades** que resaltar respecto a las versiones para el resto de **consolas,** las mejoras gráficas se imponen en F1 Racing Championship de **PS2**.





Repeticiones. *Podrás manejar un amplio repertorio de cámaras al mando de una especie de set de retransmisión.*



En la Escuela de Pilotos deberás formarte hasta demostrar cualidades suficientes para participar en el Campeonato. Son 14 pruebas de dificultad progresiva.

CAMPEONATO 1999. *La falta de actualización de las escuderías tiene sus ventajas;* ***Gené*** *y* ***De La Rosa*** *seguirán pilotando en* ***Minardi*** *y* ***Arrows***.

El segundo programa de Fórmula Uno que llega a **PS2** lleva la firma de una de las parejas más prolíficas dentro de este deporte. **Ubi Soft** y **Video System** ya han demostrado de lo que son capaces tras su extenso y laborioso periplo por las diferentes consolas del mercado (**PSone, DC, N64 y GBC**). ***F1 Racing Championship*** es pues, un título con tradición y su transición a los 128 *bits* de **Sony** se ha realizado manteniendo la misma línea que sus predecesores. Tanto es así que la tan codiciada antaño licencia de la **FIA** sigue siendo la correspondiente a la temporada 1999. Las consecuencias son evidentes en cuanto a falta de actualización se refiere, echándose de menos el circuito de **Indianápolis** o la escudería **Jaguar** al completo, y sin poder contar con las innovaciones que todos los monoplazas sufren cada año en su diseño y aerodinámica. Pese a ello los aficionados a la F1 verán satisfechas sus necesidades tanto si buscan una conducción sin complicaciones como si lo que quieren es enfrascarse en los avatares y riesgos que acarrea la más estricta simulación. El programa no nos lo pone fácil y antes de poder participar en un campeonato completo nos aguarda un duro entrenamiento en una escuela de pilotos. Una vez superadas las distintas pruebas de habilidad adquiriremos la privilegiada categoría de experto





HAMPIONSHIP





y seremos dignos de disputar el título de campeón del mundo al mismísimo **Michael Schumacher**. Por supuesto no faltan la contrarreloj ni la modalidad para dos jugadores, además de contar con un nuevo modo Escenario. Una de las diferencias más significativas respecto a las versiones para otras consolas es la inclusión de secuencias animadas, con la presencia de mecánicos, azafatas y otros personajes que contribuyen a ambientar los momentos previos y posteriores a las carreras. El asequible precio de venta (6995 Ptas.) es otra de las razones que justificarán con creces su compra. **MOLOKAI**







Con la llegada de **F1 Racing Championship** se confirma que la Fómula Uno será una de las disciplinas deportivas que más pronto se afiancen y consoliden en **PS2**.

GRAFICOS 8,6
Las mejoras gráficas consecuentes al cambio de soporte son manifiestas en cuanto a juegos de luces y sombras en tiempo real pero el conjunto se resiente por la falta de adaptación de los monoplazas al asfalto.

MUSICA/FX 8,3
Una banda de la calidad de **Garbage** se encarga de acompañar la intro. Los efectos, sin ningún tipo de alardes, cumplen con holgura lo exigible a este tipo de juegos. Los comentarios en carrera son algo escasos.

JUGABILIDAD 9,1
Su jugabilidad es seguramente lo mejor del programa. Buen número de opciones y apto tanto para novatos como para los virtuosos del volante. La sensación de velocidad no es excesiva pero el control resulta plenamente adictivo.

DURACION 8,9
La exigencia de superar unas pruebas de aptitud antes de acceder al campeonato alarga la duración del juego considerablemente. Ajustar con éxito la configuración del coche en el garaje puede llevarnos bastante tiempo.

GLOBAL 8'9





Género > Deportivo Formato > CD Rom Compañía > Ubi Soft Programador > Video System Jugadores > 1-2
Pilotos > 22 Circuitos > 16 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card 130 Kb

a fondo PLAYSTATION 2

STREET FIGHTER EX 3

Ryu y compañía vuelven a las 3D tras su triunfal paso por Dreamcast con las tres entregas de Street Fighter III. Gráficos de última generación y jugabilidad al más puro estilo Oldschool.







Aquí podéis ver una instantánea en la que combaten 3 luchadores contra un solo personaje.

La saga que comenzó la revolución *beat'em-up* en el mundo lúdico llega hasta la decimosexta entrega (aproximadamente) con ***Street Fighter Ex 3***. Al igual que en los dos primeros *SFEX*, **Arika** ha utilizado un entorno visual tridimensional (ahora los escenarios también son poligonales) y una jugabilidad al más puro estilo 2D. Tanto en esta versión PAL como en la **USA** se ha optimizado el *engine* visual, eliminando los continuos «mosaicos» gráficos y haciendo desaparecer las ralentizaciones de la versión japonesa. Las novedades no se quedan en el entorno gráfico, el apartado jugable también ha evolucionado. **Arika** ha incluído elementos como el nuevo modo Tag (en el que podremos luchar 1 *vs.* 1, 2 *vs.* 1, 2 *vs.* 2 y hasta 3 *vs.* 1), nuevos golpes especiales que sólo pueden realizarse llevando dos luchadores específicos, nuevos movimientos para todos los luchadores y el modo Character Edit, que sustituye al Expert de las anteriores entregas. **DOC**



GRÁFICOS 8,1

A estas alturas, la calidad gráfica de **SFEX3** no impresiona demasiado, aunque hay que tener en cuenta que en **Japón** apareció junto a la consola en marzo del 2000. Al menos se han corregido muchos fallos gráficos.



MÚSICA/FX 8,7

Al igual que en los dos anteriores **SFEX**, la banda sonora compuesta por **Arika** y que añade ritmos actuales a melodías típicas niponas, resulta impresionante. En lo que respecta al sonido fx... ¿alguien dijo «Shoryuken»?



JUGABILIDAD 8,6

Si te gustó la jugabilidad de las dos anteriores entregas, **SFEX3** continúa la evolución del título de **Arika**, incluyendo nuevos elementos como la posibilidad de jugar hasta cuatro personas y el nuevo modo Character Edit.

DURACIÓN 8,8

Si el mayor aliciente de este tipo de juegos es el modo para Dos jugadores, con ayuda de un multitap lo multiplicaremos por dos. Para el jugador solitario, nada mejor que el extenso y adictivo modo Character Edit.



GLOBAL

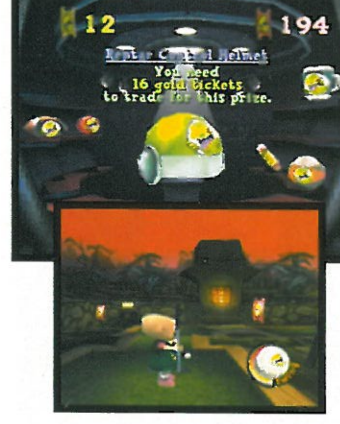


Género > Beat'em-up Formato > CD Rom Compañía > Electronic Arts Programador > Arika/Capcom Jugadores > 1-4
Personajes > 6 Modos > 4 Niveles de Dificultad: 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar partida > Memory card 16 Kb.

RUGRATS IN PARIS: THE MOVIE

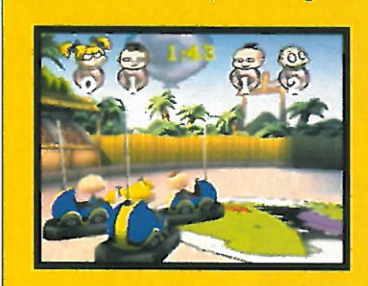
Parece que en ocasiones se crean videojuegos tan sólo por compromisos: buenas licencias que no pueden prescindir de una adaptación a todo soporte existente. En este bando andan todos los juegos de los *Rugrats*. Una pena que la creativa, aguda e ingeniosa serie de **Nickelodeon** no haya encontrado a alguien con la paciencia y el entusiasmo necesario para hacer un producto infantil que, como debe ser, «sea entretenido para todos los públicos». ***Rugrats in Paris. The Movie*** para **PlayStation** es un juego de acción en el sentido más «etiquetero» de la palabra. Ofrece la opción de uno o dos jugadores, curiosa posibilidad cuando ya os voy adelantando, que algunas de las capturas de esta página se han hecho en este modo, ¿las distinguís? Sí, el modo multijugador más individualista, perfecta contradicción basada en el «primero juegas tú, luego juego yo». Para el jugador solitario la aventura consiste en recoger *tickets* rojos y dorados por un parque temático, para cambiarlos por ciertos «cachibaches», hasta hacerse con el mecanismo virtual de Reptar, el Godzilla de hojalata que liberará a la princesa. Lo mejor son algunos minijuegos de mecanismo simple y rápido desarrollo (contrasta con el soporífero paso de los personajes por el parque temático, encima sin tener que huir de nada). Seis personajes a elegir y demasiados escenarios 3D sin posibilidad de cambios de vista con una desesperante falta de atajos. **BEE**

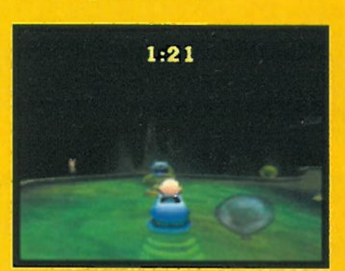


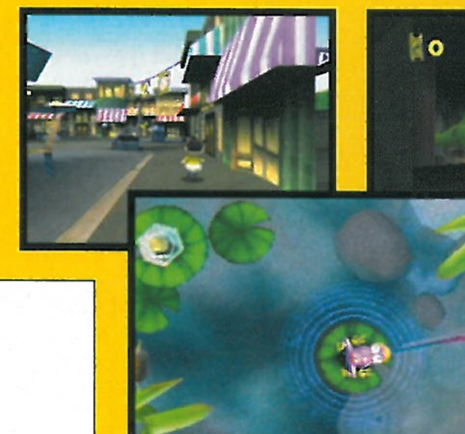


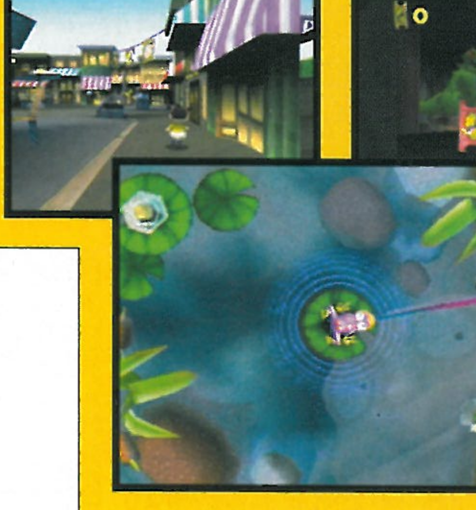
El parque ¿de atracciones?

Por el *Ooey Gooey*, la *Reptar Island*, la *Main Entrance*, el *Golf Park* y el *Princess Theatre* tendremos que ir jugando y sumando *tickets*. Como en **Port Aventura** pero sin aglomeraciones, garantizado.









GRÁFICOS 6,0
Demasiados ángulos aún siendo **PlayStation**. ¿Muchas prisas? Puede ser. Un parque de atracciones diseñado para niños que aparece totalmente desierto, parece invitar casi más a hacer un survival horror de robots asesinos.

MÚSICA/FX 6,7
Lo que más dignifica la creación original del mundo en pañales de Tommy y compañía. Balbuceos y medias lenguas típicas de los bebés más enteradillos. Pero a veces los cambios de volumen nos recuerdan los spots de tv.

JUGABILIDAD 6,5
Los minijuegos como el de Chuckie Chan o los coches de choque, suben algo la temperatura. Pero quedan «cubitos de hielo» de sobra, recorriendo a solas escenarios tortuosos, a 2 cm/hora y encima pobremente señalizados.

DURACIÓN 6,0
Si la puntuación fuera directamente proporcional al tiempo que hay que echarle, tendría que utilizar una potencia exponencial. La recompensa no es tan buena como para pasarse horas gateando por un parque algo soso.







Género > Acción Formato > CD Rom Compañía > THQ Programador > Avalanche Jugadores > 1-2
Personajes > 6 Escenarios > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card

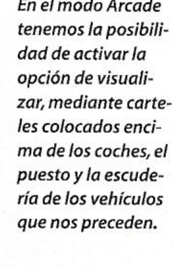
a fondo PS ONE

FORM



Fiel a su cita anual ya tenemos ante nosotros una **entrega** más de la casi **perpetua** saga Formula One. Todo está listo para que podamos disfrutar de las **excelencias** del nuevo campeonato 2001.

El gran circo de la Fórmula Uno tiene en **Sony** a uno de los más fervientes recreadores de ese mundillo. Esta es la sexta vez que *Formula One* se presenta ante nosotros y por tanto no hay lugar, a pesar de los retoques, para las sorpresas. Bien es cierto que se han añadido un nuevo Arcade y unos desafíos que aportarán algo de frescura al programa. También es posible apreciar una mejora en el apartado gráfico, destacando unos entornos muy cuidados, con unos cielos de colorido algo pictórico realmente bonitos. Sin embargo lo más destacado para los fieles seguidores de la F1 será poder contar con todos los ingredientes que forman parte del actual campeonato. Ciertamente es uno de los pocos casos en que el año del título se corresponde verdaderamente con el de la temporada en curso. ***Formula One 2001*** es pues el primer programa que cuenta con el prometedor **Alonso** en sus filas, además del resto de incorporaciones. Por lo demás el juego conserva las principales características de sus predecesores y por lo tanto sigue transmitiendo una gran sensación de velocidad. En su contra juega la poca distancia que alcanzamos a ver por delante de nuestro coche, dificultando en exceso la previsión



En el modo Arcade tenemos la posibilidad de activar la opción de visualizar, mediante carteles colocados encima de los coches, el puesto y la escudería de los vehículos que nos preceden.





***F. Alonso** debuta este año en la F1 a los mandos de un **Minardi**. También es su primera aparición en un videojuego.*



Para adaptarse a las necesidades de cada circuito es importante tener presente las posibilidades que nos ofrecen los boxes en cuanto a modificar los ajustes del coche.



Las seis ligas que integran el modo Arcade necesitan una cuota participativa. Con los puntos que vayamos consiguiendo podremos comprar nuevos coches y tener acceso a ligas de nivel superior.





ULA ONE 2001







Formula One 2001 dejará un buen sabor de boca a todos los aficionados ávidos de las últimas incorporaciones del actual campeonato.

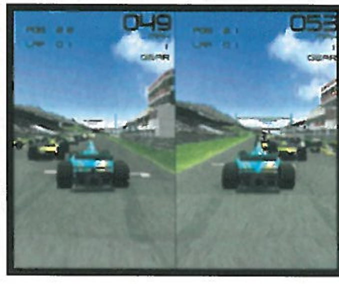
de las curvas. Una de las diferencias con anteriores entregas es el nuevo Arcade, basado en un sistema de ligas que requieren conquistar unos puntos determinados para progresar en ellas e ir comprando nuevos coches. También son novedad los desafíos, que nos proponen unos objetivos más concretos, poniéndonos en situaciones específicas. Por supuesto podremos disputar el campeonato completo, desde **Australia** hasta **Japón**, con toda la reglamentación oficial vigente del mismo. Los comentarios sobre las incidencias de la carrera, en castellano, contribuirán a sumergirnos de lleno en el ambiente de la F1. El clásico pero siempre estimulante modo para Dos jugadores pone el broche final a este cada vez más veterano ***Formula One***. **MOLOKAI**











La lucha será cruenta si encontramos un rival de nuestra talla. Podremos desafiarlo dividiendo la pantalla vertical u horizontalmente.



GRÁFICOS 9,0
Los coches presentan un diseño totalmente actualizado, pegatinas publicitarias y de patrocinadores incluidas. El entorno que rodea los circuitos está muy cuidado, destacando especialmente unos cielos más bonitos que reales.

MÚSICA/FX 8,1
En este apartado no encontraremos nada nuevo que no hayamos escuchado muchas otras veces. La banda sonora nos acompañará únicamente durante el modo Arcade. Los comentarios de la carrera son en castellano.



JUGABILIDAD 8,9
Su fácil control y la gran sensación de velocidad que proporciona hacen que **Formula One 2001** posea una jugabilidad espléndida. De todos modos hay que estar muy atento a las curvas, pues la vista no alcanza demasiado lejos.



DURACIÓN 8,2
Participar en un campeonato con todos sus grandes premios requiere, además de habilidad, mucha resistencia. Completar las ligas del modo Arcade también nos mantendrá entretenidos durante bastante tiempo.

GLOBAL 8'8





Género > Deportivo   Formato > CD Rom   Compañía > Sony C.E.   Programador > Studio Liverpool   Jugadores > 1-2
Competiciones > 4   Circuitos > 17   Texto/Doblaje > Castellano/Castellano   Grabar partida > Memory Card



SHEEP



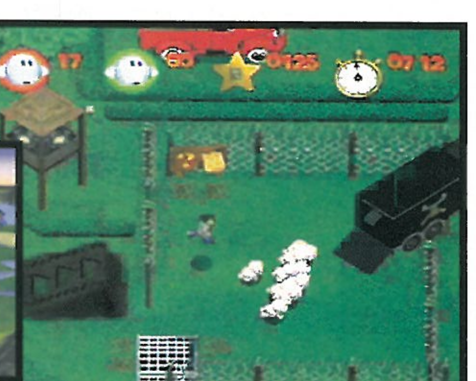


En el modo para Dos jugadores disputarás un simpático partido de fútbol



En cualquier caso, ***Sheep*** no es lo que uno espera cuando se enfrenta a un juego de estrategia. Contar ovejitas duerme y lo que en un principio puede presentarse como un reto, puede acabar convirtiéndose en una auténtica pesadilla. El control con el mando analógico es impreciso y tendremos que ayudarnos del mando digital para guiar a las ovejas. Al no tener un control directo sobre el rebaño debemos averiguar la reacción de las ovejas ante el pastor y los obstáculos, algo que resulta casi imposible en determinados casos. A medida que vas superando las pruebas de los siete mundos las barreras se vuelven más tortuosas, los monstruos más ridículos y la dificultad más insufrible, ya que el número de ovejas que debes rescatar es mayor y el tiempo para lograrlo es mucho menor. Es de destacar sin embargo, las diferentes y curiosas razas de ovejas: Pastoral, Industrial, Neogenética y de lana abundante. Cada una posee unas características propias (velocidad, tendencia a ir juntas, etc.) que se deben tener en cuenta a la hora de escoger a uno de los cuatro pastores. Te aseguro que aunque elijas al mejor pastor y las ovejas más obedientes, la mayor parte del rebaño quedará a mitad de camino aplastada, muerta o inutilizada. La idea del juego es original pero su mecánica, aunque curiosa, es realmente aburrida y dudo que alguien pueda soportar los cuatro niveles de cada mundo. La duración de este modesto título no es excesiva pues, además de los 28 niveles, tan sólo contiene dos fases extras que se consiguen reuniendo Ovejas Doradas, y un modo para dos jugadores que da risa. **ANNA**

Para acceder a un nuevo mundo en el nivel difícil tendrás que conducir hasta el camión un mínimo de 20 ovejas en 3 minutos.





7,0

Un entorno gráfico sencillo y algo soso donde sólo destaca la animación y el diseño ingenioso de los personajes. La perspectiva utilizada empequeñece cuantiosamente el protagonismo de la figura de las ovejas..



7,2

Es encantador oír cómo balan las ovejas neogenéticas y cómo vociferan los pastores, pero poco más se puede decir de un juego donde la música pasa desapercibida a causa del gran protagonismo de los efectos de sonido.



6,8

Sheep entretiene, pero quizá no demasiado tiempo. Al principio hace gracia y su original mecánica persuade. Sin embargo el pésimo control de las ovejas nos cansará y nos hartaremos de repetir siempre la misma estrategia.



6,9

La longevidad de este juego para dos jugadores es prácticamente nula. Si juegas solo no te mantendrá ocupado más de tres tardes, pero te aseguro que te cansarás antes de completar los cuatro niveles de cada mundo.



GLOBAL **7'0**



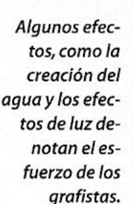
Género > Estrategia Formato > CD Rom Compañía > Empire Programador > MEP Jugadores > 1-2
Mundos> 7 Niveles > 28 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar partida > Memory Card (1 bloque)


CONECTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR
No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas. Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Vídeo. No encontrarás nada más útil. Consigue 12 números y el multiadaptador por sólo 4.800 ptas.
AV/S VIDEO 4
AV/S VIDEO 3
AV/S VIDEO 2
AV/S VIDEO 1
AV/S VIDEO OUT
OFERTA DE SUSCRIPCION
¡¡¡AHORRATE EL INCREMENTO DE PRECIO DE LOS NUMEROS ESPECIALES!!!
superjuegos
SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE
Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 3.840 ptas.
❑ Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 4.800 ptas.
■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.575 ptas. Resto Paises: 15.575 ptas.
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

Hace unos meses nos visitó la version **PSone** de este título, y ahora llega hasta nosotros en forma de juego totalmente nuevo (algo poco común en una compañía cuya práctica habitual suele ser mejorar el aspecto gráfico del título anterior e intentar colarlo como un juego nuevo de **PS2**). Esta vez parece que han dedicado un mayor esfuerzo a crear un juego decente, y esto redunda en un apartado gráfico al menos pasable, aunque en ocasiones se muestre brusco; una jugabilidad que basa su éxito en la combinación de elementos típicos de juegos de rol con un desarollo arcade y sencillo, sin demasiadas pretensiones. Claro que al compararlo con otros títulos de **PS2** queda muy por debajo, pero al menos te divertirá durante un tiempo. **DANI 3PO**





Algunos efectos, como la creación del agua y los efectos de luz denotan el esfuerzo de los grafistas.







GRÁFICOS 8,3

Se nota que le han dedicado un gran esfuerzo, existiendo parajes de gran belleza, aunque quedan en parte eclipsados por la brusquedad con la que se mueve todo. El diseño de personajes y enemigos es muy acertado.



MÚSICA/FX 8,2

La música, de corte medieval, está durante casi todo el juego en un discreto segundo plano, cediendo gran parte del protagonismo a los efectos de sonido, que tampoco destacan por su excesiva calidad. Cumplen sin más.



JUGABILIDAD 8,5

Aunque no vaya a pasar a la historia del videojuego, al menos su desarrollo es divertido y variado, y el apartado de la experiencia, el equipamiento y el inventario del protagonista añade un toque de rol que se agradece bastante.



DURACIÓN 8,7

Sus 20 fases os duraran una eternidad si tenéis al valor de completarlo en su totalidad, además el hecho de que estén conectadas añade más libertad al juego. Una vez acabado no ofrece alicientes para su posterior revisión.



GLOBAL 8'5



Género > Aventura Formato > DVD-Rom Compañía > 3DO Programador > 3DO Jugadores > 1 Vidas > 1 Fases > 20
Texto/Doblaje > Castellano-Castellano Grabar partida > Memory Card (373 kb)

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

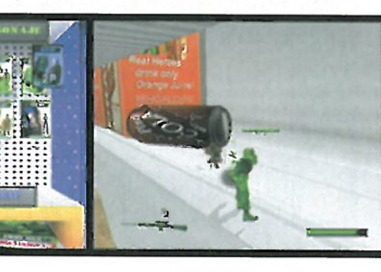


El catálogo de armas sigue siendo el mismo de siempre: desde el clásico rifle de asalto a las socorridas granadas, pasando por el potente bazuka.

La saga Army Men se ha convertido por derecho propio en una de las más prolíficas de la historia de los videojuegos, y parece que esta tendencia continuará también en **PS2**. De momento ya son tres los juegos que han aparecido o están a punto de hacerlo, y de ellos el que nos ocupa es el que goza de una mayor calidad (cosa tampoco muy difícil, viendo la nula calidad de *Army Men: Green Rogue*). El juego gira entorno a la eterna guerra entre facciones rivales en el universo de los soldados de plástico, y nos encontraremos dos tipos de ambientación a lo largo de su desarrollo: la imaginaria (la mesa de un comedor) y la realista (la base de los marrones). Quienes hayan jugado a alguno de los títulos anteriores ya saben lo que se encontraran: acción en tercera persona a lo largo de misiones en las que debemos cumplir objetivos que van desde la escolta a la destrucción de unidades del bando contrario. En este caso si que se trata de una adaptación del título de **PSone**, aunque el aspecto gráfico ha sido muy mejorado, incluyendo vistosos efectos. El control sigue siendo igual de durillo al principio, aunque todo es acostumbrarse. La dificultad no esta del todo bien ajustada, y llegaremos a puntos donde será casi imposible avanzar, y además deberemos comenzar la misión desde el principio, siendo imposible grabar en medio de la fase. El modo Multijugador incluido es divertido, aunque no jugarás durante mucho tiempo **DANI 3PO**

El modo para Dos jugadores es más una curiosidad que un modo de juego en sí mismo, ya que su desarrollo no es muy ameno que digamos.





El interior de un frigorífico será uno de los escenarios que visitaremos en nuestra guerra.



GRAFICOS 8,3

Combina algunos detalles de calidad, como la fluidez del entorno y los efectos que recrean explosiones o relejos, con otros más criticables, como el diseño de los soldaditos y de algunos escenarios, demasiado simples.

MUSICA/FX 8,7

Todas las melodías cuentan con un marcado aire militar y algunas, como la del menú, están muy conseguidas. Los efectos de sonido reproducen fielmente los disparos, explosiones y demás, aunque con un aire algo irreal.

JUGABILIDAD 8,6

Una vez que te acostumbres al control y al hecho de que no es un arcade desenfrenado, pasarás de fase casi sin darte cuenta, gracias a un estilo de juego que engancha por lo variado. Lástima que sea el mismo que en **PSone**.

DURACION 8,5

Las nuevas competiciones y la mayor amplitud de circuitos hacen que el juego ofrezca nuevos alicientes. Aunque el estilo libre es bastante espectacular, las puebas de motocross siguen siendo su punto más fuerte.



GLOBAL





8'4

Género > Shoot' em up Formato > CD-Rom Compañía > 3DO Programador > 3DO Jugadores > 1-2 Fases> 16
Modos de Juego> 4 Texto/Doblaje > Castellano-Castellano Grabar partida > Memory card [78kb]



PRO PINBALL: TRILOGY

Una de las sagas más populares entre los aficionados a los **pinball** aglutina tres de sus **mesas** en un mismo juego.

Fantastic Journey







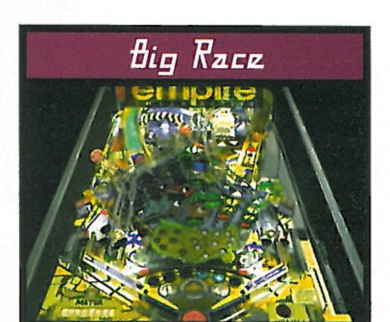
Las limitaciones que imponía la existencia de una sola mesa se han vencido gracias a esta trilogía. Tres historias que mezclan fantasía y diversión y que, a buen seguro, engancharán a los amantes de este tipo de juegos.

La compañía Empire Interactive ha reunido los tres últimos títulos de la famosa serie *Pro Pinball* en un mismo juego. *Timeshock!*, *Big Race* y *Fantastic Journey* son, en orden cronológico, los integrantes de esta trilogía. Únicamente se ha quedado fuera el iniciador de la histórica saga, *The Web*. El paso del tiempo ha permitido apreciar cómo han ido evolucionando los diferentes *pinballs* de la serie hasta llegar al *Fantastic Journey*, de largo el mejor título de todos. Mientras que en los dos últimos es posible elegir nivel de dificultad y adaptar la mesa a nuestras exigencias, en *Timeshock!* no hay lugar para estos ajustes. El estado de desgaste de la mesa es uno de los parámetros modificables que apreciarán especialmente los más aficionados a este tipo de juegos. Variando el grado de inclinación de la mesa o la potencia de los *flippers* la dinámica del juego cambia radicalmente hasta hacer de una partida un verdadero ejercicio de malabarismo. Las tres mesas representan tres historias diferentes que simulan un viaje a través del tiempo, un loca carrera en taxi recorriendo de punta a punta los **EE.UU.** y una visita a una inquietante isla misteriosa respectivamente. En todos ellos se ha conseguido guardar el mayor parecido posible con las recreativas, reproduciendo muy acertadamente el comportamiento de la bola y el sonido típico de estas máquinas. La decisión de **Empire** de englobar los tres títulos en un mismo programa para **Dreamcast** es quizá la solución ideal para evitar la monotonía que podía suponer el contar solamente con una mesa. **MOLOKAI**

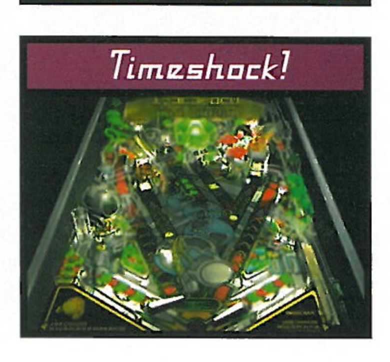


Podemos realizar un reconocimiento de cada mesa para ver todos los detalles.

Big Race



Timeshock!



GRÁFICOS 8,5

Ante nuestros ojos aparece todo tal y como cabría esperarlo en una recreativa. La bola se mueve de modo realmente genial, incluso cuando entran en escena hasta seis de ellas al mismo tiempo. Cada mesa admite tres perspectivas.

MÚSICA/FX



Las diferentes musiquillas contribuyen a animar las partidas pero tampoco tienen excesiva relevancia. El sonido de las bolas chocando contra todos los elementos de la mesa es muy realista. Algunas voces acompañan la acción.

JUGABILIDAD





Podrás hacerte la idea de que estas jugando en una verdadera «máquina del millón». Se puede llevar la partida hasta límites insospechados de dificultad gracias a las posibilidades de modificación de la mesa.

DURACIÓN 8,5

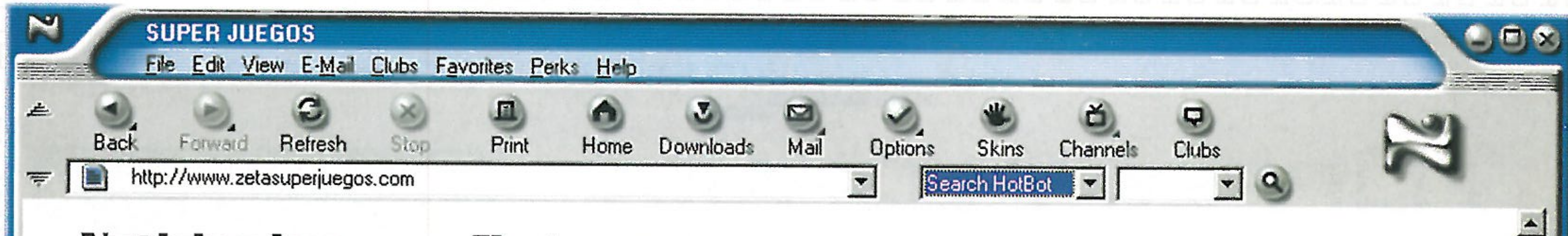
Uno de los problemas que presentaban otros pinballs era el de ofrecer una sola mesa. Aquí tienes tres, de modo que el entretenimiento estará garantizado durante más tiempo de lo habitual.

GLOBAL





Género > Pinball Formato > GD Rom Compañía > Empire Interactive Programador > Cunning Developments Jugadores > 1-2
Niveles de dificultad >5 Mesas de juego > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Visual Memory > Si



Noticias breves: actualidad a un click de ratón

Para todos aquellos que deseen conocer toda la actualidad del momento sin tener que «tragarse» párrafos y párrafos de texto sin contenido. Una sección en la que ves únicamente lo que más te interesa. Para acceder a ella, busca este *banner* en la página principal:





Chat: conversa con la redacción de Super Juegos

De un tiempo a esta parte, la redacción de ***Super Juegos*** se ha decidido, por fin, a compartir sus conocimientos con los usuarios que lo deseen. Si tienes interés en formular alguna pregunta (que no se personal, *please*), simplemente entra en el chat y pregunta. Busca en la *home* el *banner* con la cita para el siguiente chat y participa en él.



Top 5 SJ: Lo más caliente del momento

En ***zetasuperjuegos.com*** nos hemos inventado una especie de termómetro con el que valorar lo más calentito del momento. No hablamos ya de juegos que han aparecido en nuestro país, sino de consolas, vídeos, demos y, en general, todo aquello que pueda ser noticia en un momento determinado. Una especie de Top donde los redactores de ***zetasuperjuegos.com*** podrán alojar lo que más les ha llamado la atención, incluyendo la tendencia que esos fenómenos han seguido desde el top anterior. Búscalo en la página principal, junto a la imagen que sirve de portada a la página web de ***Super Juegos***.

Top 5 Super Juegos

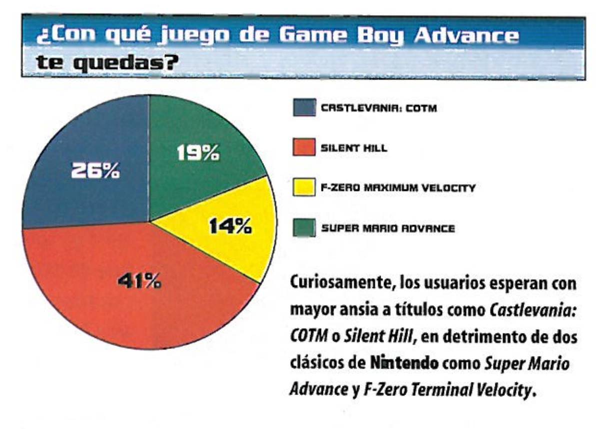
1	Rayman Advance	GBA
2	Demo: Devil May Cry	PS2
3	Klonoa 2: Lunateas V.	PS2
4	Paper Mario	N64
5	Castlevania: COTM	GBA

Breves

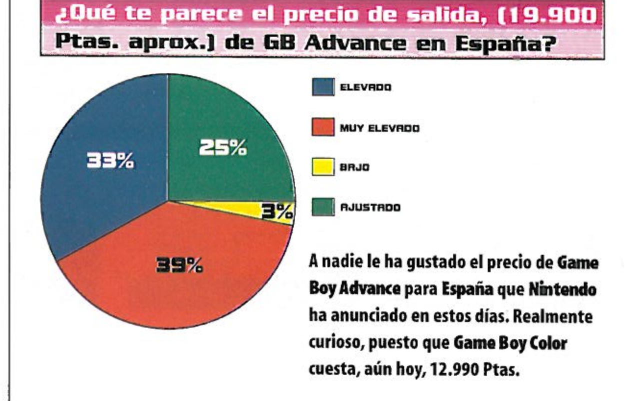
Identifica los contenidos. Hemos colocado pequeños botones en la página principal, al lado de cada contenido, para indicar de una forma rápida y sencilla el tipo de contenido del que se trata. **N**-Noticia, **R**-Reportaje, **V**-Vídeo, **S**-Super Nuevo, **F**-A Fondo y **T**-Truco.

Suscríbete a SJ. Entra en la página *web* y solicita la suscripción a la revista. En breve, se pondrán en contacto contigo para formalizar la suscripción.

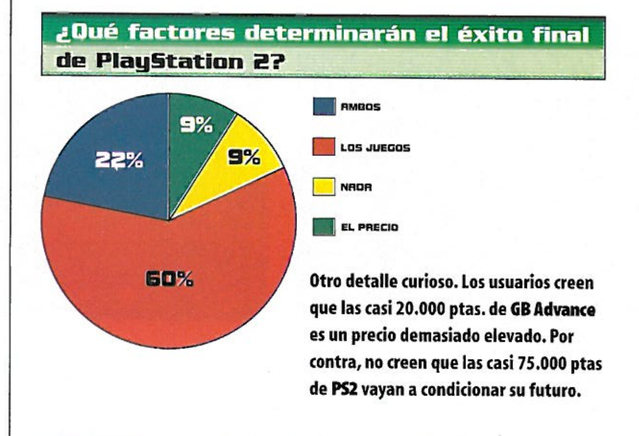
Servicios para el usuario. Desde ***zetasuperjuegos.com*** puedes acceder a un buen número de contenidos, como la programación de TV, cartelera, el tiempo, noticias y un largo etcétera de información adicional.



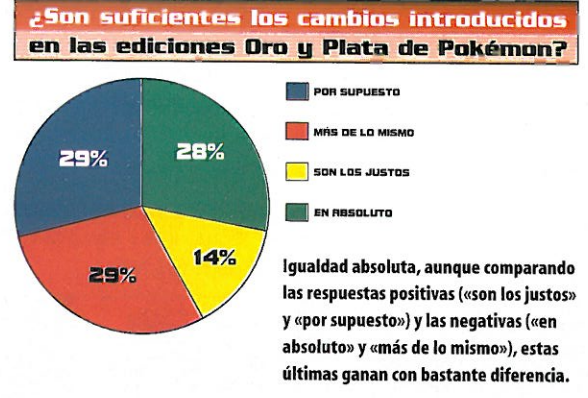
Curiosamente, los usuarios esperan con mayor ansia a títulos como *Castlevania: COTM* o *Silent Hill*, en detrimento de dos clásicos de Nintendo como *Super Mario Advance* y *F-Zero Terminal Velocity*.



A nadie le ha gustado el precio de Game Boy Advance para España que Nintendo ha anunciado en estos días. Realmente curioso, puesto que Game Boy Color cuesta, aún hoy, 12.990 Ptas.



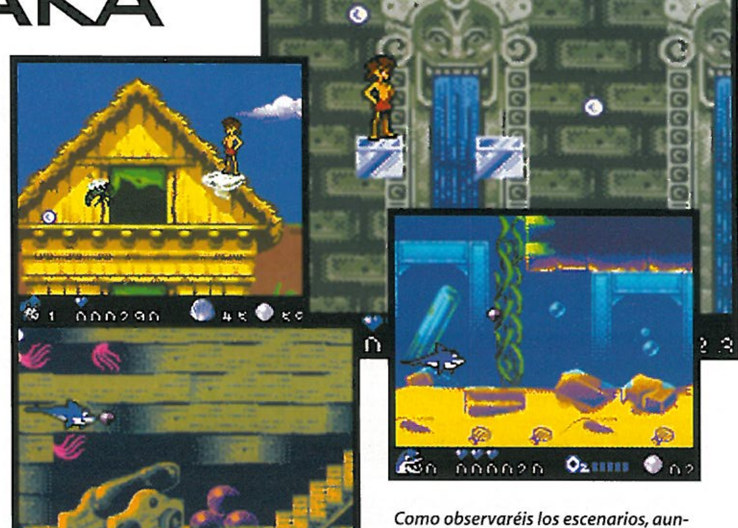
Otro detalle curioso. Los usuarios creen que las casi 20.000 ptas. de GB Advance es un precio demasiado elevado. Por contra, no creen que las casi 75.000 ptas de PS2 vayan a condicionar su futuro.



Igualdad absoluta, aunque comparando las respuestas positivas («son los justos» y «por supuesto») y las negativas («en absoluto» y «más de lo mismo»), estas últimas ganan con bastante diferencia.



FLIPPER Y LOPAKA



Ocho cristales sagrados han desaparecido y es necesario encontrarlos antes de que caigan en malas manos. Para hacerlo, Lopaka deberá recorrer la isla en 8 niveles terrestres. Cada vez que encuentre un cristal lo arrojará al océano donde Flipper lo depositará en su base. El Delfín tendrá que moverse en 8 fases marítimas y luchar con 4 jefes. Con este argumento **Ubi soft** presenta el primer juego para **GBC** basado en los personajes de la serie de animación de TV «Flipper y Lopaka». A pesar de que Flipper sea posiblemente el delfín más conocido, el juego decepciona un poco. Los escenarios quedan en algunas ocasiones bastante vacíos y las animaciones de los personajes son simples. En ocasiones encontrar el cristal mágico es sólo cuestión de suerte porque hay decorados muy repetitivos. Destacar la posibilidad de jugar con dos **GBC** si consigues la *Ubi Key*. Entonces tendrás un nivel extra para poder jugar con otro amigo. Con todos estos ingredientes es lógico que el resultado sea un juego aburrido, sin más. **ORION**

Como observaréis los escenarios, aunque son coloristas y originales, resultan a veces un poco vacíos y sosos, tal vez hace falta incluir más personajes.

Género > Plataformas/Acción Megas > 8 Compañía > Ubi Soft Programador > Planet Jugadores > 1-2 Vidas > 2 Fases > 16 + 2 extras Texto > Castellano Passwords > Sí Grabar partida > No











GAME BOY COLOR

MERLIN





El dragón ha despertado y sólo Merlín puede detener sus diabólicos planes. Como hechicero tienes tres tipos de magias, cada una con unas características determinadas, y tres niveles de intensidad (el tercer nivel es un misterioso superpoder). A través de cuatro reinos y 20 fases **EA** nos da la oportunidad de recorrer multitud de diferentes escenarios llenos de color y divertidos personajes. Un juego de plataformas destinado al público más joven pero que puede hacernos pasar un buen rato a otros no tan jóvenes. **ORION**

Los enemigos a los que te enfrentarás son de lo más variopinto y si no fíjate en la bruja de la izquierda.

Género > Plataformas Megas > 8 Compañía > Electronic Arts Programador > Light & shadow Jugadores > 1 Vidas > 3 Fases > 20 Texto > Castellano Passwords > Sí Grabar partida > No















Pedidos por Internet
www.centromail.es

C-12: RESISTENCIA FINAL — ~~6.990~~ 6.490



FEAR EFFECT2: RETRO HELIX — ~~7.990~~ 7.490



FINAL FANTASY IX — ~~9.990~~ 9.490



FORMULA ONE 2001 — ~~6.990~~ 6.490



ISS PRO EVOLUTION 2 — ~~7.490~~ 6.990



PS one™



PLAYSTATION PS ONE — 19.900

Producto	Precio anterior	Precio
CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL		990
CABLE RF TV Centro MAIL		1.590
CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE	4.500	4.190
MEMORY CARD SONY PS ONE	2.100	1.990
MEMORY CARD PELICAN 1 MB		1.290
MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB		2.990
PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK		8.990
TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb		3.490
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2	12.990	12.490
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	19.990	14.990
VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2	10.990	6.990













Juego	Precio anterior	Precio
007 RACING	7.990	7.490
102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE	7.990	7.490
ALIEN RESURRECCIÓN	7.990	7.490
APE ESCAPE PLATINUM		3.990
BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND	7.990	7.490
CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA	7.990	7.490
COMMAND & C.: RED ALERT		2.475
DANCING STAGE EUROMIX	7.490	6.990
DIGIMON WORLD	7.990	7.490
DINO CRISIS 2	6.990	6.490
DINOSAURIO	6.990	6.490
DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO	6.990	6.490
DRIVER 2	7.490	6.990
DUCATI WORLD	7.990	7.490
DUNE		2.475
EL REY LEÓN: LAS AVEN. DEL PODEROSO SIMBA	7.990	7.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE	4.990	4.490
EVILDEAD: HAIL TO THE KING		cons.
FIFA 2001	7.990	7.490
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	6.990	6.490
MANAGER DE LIGA 2001	7.990	7.490
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	7.990	7.490
MEDIEVIL 2 PLATINUM		3.990
NBA HOOPZ	6.990	6.490
PATO DONALD CUAC ATTACK	6.995	6.490
POINT BLANK 3	6.990	6.490
SUPERCROSS	7.990	7.490
THE LEGEND OF DRAGOON	7.990	7.490
THEME PARK WORLD		2.475
TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45	7.990	7.490
TOMB RAIDER: CHRONICLES	7.990	7.490
TOY STORY RACER	7.990	7.490
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	6.995	6.495
UEFA CHALLENGE	4.990	4.490
VANISHING POINT	7.990	7.490
WOODY WOODPECKER RACING	7.490	6.990































Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es

IMPUESTOS INCLUIDOS



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.

superofertas del mes

DREAMCAST **19.900**









Producto	Antes	Precio
CONTROLLER	~~4.990~~	4.690
KEYBOARD (TECLADO)	~~4.990~~	4.690
MOUSE (RATÓN)	~~4.990~~	4.790
VIBRATION PACK	~~3.990~~	3.790
VISUAL MEMORY	~~4.990~~	4.490

SHENMUE — 3 PREMIOS EME — OFERTA 6.990

SKIES OF ARCADIA — ~~8.990~~ 8.490























Juego	Antes	Precio
CRAZY TAXI		OFERTA 4.990
DAYTONA USA 2001	~~8.990~~	8.490
DINO CRISIS	~~8.990~~	8.490
DUCATI WORLD	~~8.990~~	8.490
ECCO THE DOLPHIN		OFERTA 4.990
EUROPEAN SUPER LEAGUE	~~7.990~~	7.490
FERRARI 355 CHALLENGE		OFERTA 3.990
FIGHTING VIPERS 2	~~8.990~~	8.490
JET SET RADIO		OFERTA 4.990
METROPOLIS STREET RACER (PREMIO EME)		OFERTA 4.990
NBA HOOPZ	~~7.990~~	7.490
NBA 2K		OFERTA 4.990
NHL 2K		OFERTA 4.990
PHANTASY STAR ONLINE		OFERTA 6.990
PROJECT JUSTICE	~~8.990~~	8.490
QUAKE III ARENA + MOUSE (PREMIO EME)		OFERTA 7.990
RESIDENT EVIL 3	~~8.990~~	8.490
SEGA GT		OFERTA 4.990
SEGA RALLY 2		OFERTA 3.990
SONIC ADVENTURE		OFERTA 3.990
SONIC SHUFFLE	~~8.990~~	8.490
SOUL CALIBUR		OFERTA 3.990
SPACE CHANNEL 5		OFERTA 4.990
THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA		OFERTA 6.990
THE NEXT TETRIS	~~8.995~~	8.495
TOMB RAIDER CHRONICLES	~~9.990~~	9.490
TOY RACER		OFERTA 1.990
UEFA DREAM SOCCER		OFERTA 3.990
VANISHING POINT		8.990
VIRTUA STRIKE 2		OFERTA 3.990
VIRTUA TENNIS		OFERTA 4.990
WORMS WORLD PARTY	~~8.990~~	8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo

FOTO NO CONTRACTUAL. PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO.



¿Sueñas con ser el Rey del Asfalto?

Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de los 10 productos marcados con el logotipo **DREAMCAST** o bien la propia consola en su configuración básica y podrás entrar en el **sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster**. Bonito, ¿eh? Si eres el afortunado ganador **Centro MAIL** habrás hecho tu sueño realidad te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda **Centro MAIL** más cercana o bien en internet en **www.centromail.es**



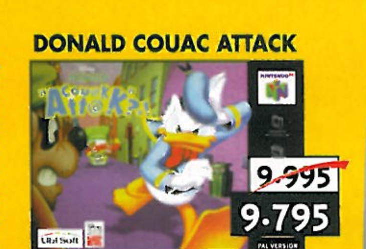


www.centromail.es

Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo

DONALD COUAC ATTACK ~~9.995~~ 9.795



POKÉMON PUZZLE LEAGUE ~~12.490~~ 11.990



THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK ~~12.990~~ 12.490 — PREMIO EME



GAME BOY ED. ESP. POKÉMON ~~13.990~~ 13.490



POKÉMON ORO 6.990



POKÉMON PLATA 6.990





PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

NEW MARIO PAK + SUPER MARIO 64 19.990

NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990

BANJO-TOOIE ~~12.490~~ 11.990

MANDO DE CONTROL 4.990 (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)



MEMORY EXPANSION PAK 4.990



MEMORY PAK 2.990



RUMBLE PAK 3.490



TRANSFER PAK 2.990



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM ~~19.990~~ 14.990



MARIO TENNIS ~~9.990~~ 9.490



MICKEY'S SPEEDWAY USA ~~12.490~~ 11.990



MICRO MACHINES 64 1.990



PERFECT DARK ~~10.990~~ 10.490



POKÉMON SNAP ~~10.990~~ 10.490



POKÉMON STADIUM + T. PAK ~~12.990~~ 12.490



QUAKE 64 1.990



S. FRANCISCO RUSH 2049 ~~10.990~~ 10.490



TOM & JERRY: F. OF FURY ~~9.995~~ 9.495

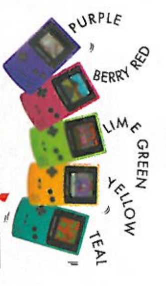


TUROK 3: S. OF OBLIVION ~~9.990~~ 9.490



GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490 (CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL)





ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL 990



CABLE LINK Centro MAIL 1.190



CABLE LINK ORO/PLATA 1.395

MONSTER BRAIN 5.900



BOLSA DE VIAJE Centro MAIL 1.590

POKÉMON PIKACHU COLOR ~~5.990~~ 5.490



SAFARI KIT ORO 4.990 (INCLUYE: BOLSA, CABLE LINK, ADAPTADOR, LUPA + LUZ)



SAFARI KIT PLATA 4.990 (INCLUYE: BOLSA, CABLE LINK, ADAPTADOR, LUPA + LUZ)



ACTION MAN: SEARCH FOR BASE X ~~6.490~~ 5.990



ALICE IN WONDERLAND ~~7.490~~ 6.490



ANTZ RACING ~~5.990~~ 5.495



BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOCKER ~~5.990~~ 5.490



BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND ~~6.490~~ 5.990



DEADLY SKIES ~~5.990~~ 5.490



DINOSAUR'US ~~5.990~~ 5.495

DONKEY KONG COUNTRY ~~6.990~~ 6.490

DOUG'S BIG GAME ~~6.995~~ 6.490



EUROPEAN SUPER LEAGUE ~~5.990~~ 5.490



LION KING SIMBA'S M. ADVENTURE ~~6.490~~ 5.990



MARIO TENNIS ~~6.490~~ 5.990



MERLÍN ~~5.990~~ 5.495

MICKEY'S SPEEDWAY USA ~~7.490~~ 6.490

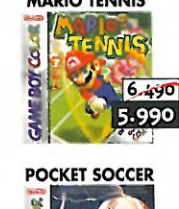


POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490

POKÉMON PINBALL ~~5.990~~ 5.490

POKÉMON TRADING CARD ~~7.490~~ 6.490

POCKET SOCCER ~~6.490~~ 5.990



ROBIN HOOD ~~5.990~~ 5.495



RUGRATS EN PARÍS: LA PELÍCULA ~~6.490~~ 5.990



THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY ~~7.490~~ 6.490



THE MUMMY ~~5.990~~ 5.490







TOY STORY RACER ~~6.490~~ 5.990







ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ~~5.995~~ 5.490









Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892




































A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JÚPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUTAT ASUNCIÓ S/N
TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SORTIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVÍA GC-1. SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (B. PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tf. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-5-2001 HBC

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio —en el que está incluido también el embalaje, y el seguro— es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.



PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

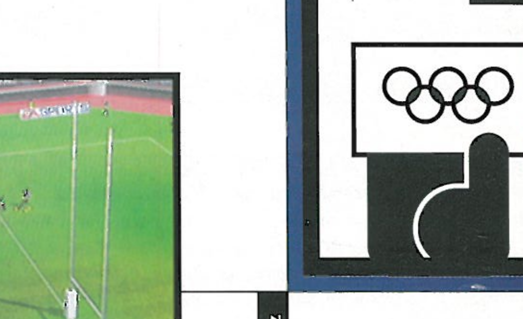
Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

EXIT



A PIE DE PISTA

por **J. Iturrioz**



*El sistema de control ideado por **EA** permite realizar todas las acciones que caracterizan el rugby, desde ensayos a transformaciones.*





PRECEDENTES

Jonah Lomu Rugby. En 1997, **Jonah Lomu**, la estrella neo zelandesa de los **All-Blacks**, sirvió de gancho publicitario para el primer y único simulador de rugby para **PlayStation/PSone**. Sus creadores fueron **Codemasters** junto al grupo programador **Rage**. La colaboración entre ambos dio lugar a un programa que reflejaba fielmente toda la espectacularidad de este deporte con un sencillo sistema de control. *Jonah Lomu Rugby* incluía varias competiciones, entre ellas el entonces torneo cinco naciones, así como partidos históricos, y la aparición de 28 selecciones con jugadores reales.



El rugby irrumpe en **PS2**, pidiendo un hueco dentro de los **simuladores deportivos**, normalmente dominados por deportes típicamente americanos.

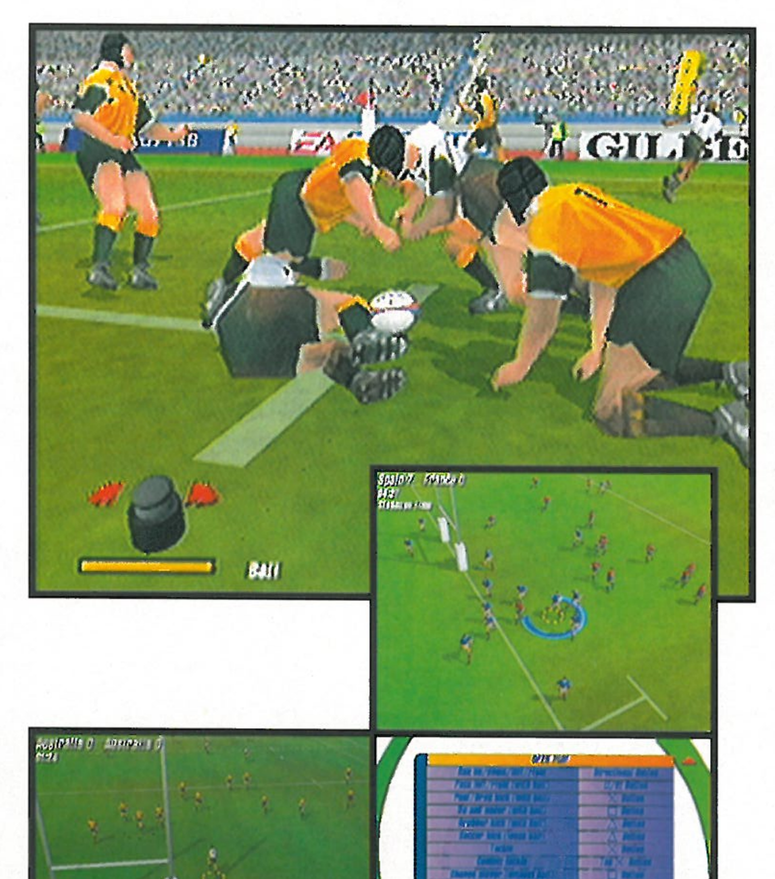
PlayStation 2

Rugby 2002

Formato > CD-Rom
Compañía > Electronic Arts
Programador > EA Sports

No hay duda de que **Electronic Arts** es la compañía más activa en el mundo de los juegos deportivos. Generalmente sus múltiples lanzamientos suelen estar basados en deportes que gozan de gran popularidad en **Estados Unidos**. Sin embargo, en esta ocasión nos sorprende con un simulador de rugby que reúne todos los elementos de una disciplina que no cuenta con demasiada tradición.

Los comienzos de **Electronic Arts** dentro de los juegos deportivos para **PlayStation 2** están siendo arrolladores. A la pronta aparición de sus tradicionales sagas (*FIFA, NBA Live, Madden, F1, Knockout Boxing* y *NHL*) la compañía norteamericana quiere añadir una serie de lanzamientos. Una vez agotadas las disciplinas con mayor número de seguidores llega el turno a otros deportes que habitualmente pasan más desapercibidos. Este es el caso del rugby, que a lo largo de la dilatada vida de las consolas tan sólo cuenta con un representante aparecido para **PlayStation/PSone**; ***Jonah Lomu Rugby***. El nuevo programa constituye, por tanto, la segunda aparición de un deporte no muy popular en **España**, pero que cuenta con bastantes aficionados en otros países europeos. La nueva apuesta de **Electronic Arts** incluye las principales selecciones nacionales de todo el mundo, incorporando jugadores reales. Entre ellas se encuentra **España** que acompaña a las integrantes del torneo seis naciones. En cuanto a las opciones destaca la reproducción de sistemas de competición similares a los reales. En cuanto al juego, se ha buscado reproducir todas las situaciones que habitualmente se producen a lo largo y ancho de un partido de rugby. Esta circunstancia obliga a incluir una considerable lista de funciones para cada botón, en función de la situación de juego. Lo cierto es que con ello se consigue desde empujar como una mula en una melé, hasta lograr espectaculares ensayos. Lo que queda muy claro es el ritmo conseguido, alejándose de la tradicional lentitud, desesperante en muchas ocasiones, del fútbol americano. Aunque el programa no está completamente finalizado, hay que mencionar los continuos cambios de cámara durante las retransmisiones, así como el trabajo realizado en las espectaculares repeticiones. A falta de los últimos retoques, los aficionados al rugby, tendrán una de las pocas oportunidades para poder disfrutar de este deporte en toda su esencia.





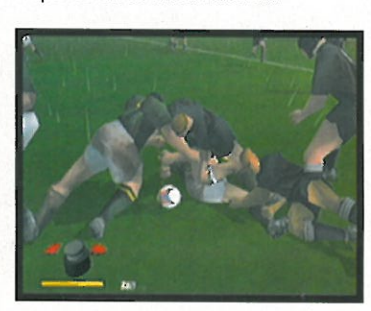


*En la línea de lo que es habitual en **Electronic Arts**, los jugadores que integran las diferentes selecciones nacionales son reales.*









LINEA DIRECTA

por Doc

CARTA DEL MES

ZOE no habla castellano. Os escribo esta carta para denunciar un tema que me ha dejado frío. Resulta que yo esperaba como "agua de mayo" el lanzamiento de *Zone of the Enders*, porque sabía que iba a ser una pasada. Llegó el día y me lo compré, pero la sorpresa que me llevé no fue a causa de sus estupendos gráficos ni su sonido, sino porque el juego estaba tradu-



cido a todos los idiomas importantes menos al castellano. ¿Acaso nuestro idioma no es uno de los más hablados del mundo? ¿O es que para las compañías no es una lengua lo suficientemente importante? En cualquier caso es imperdonable que **Konami España** no haya traducido un lanzamiento tan importantes, y uno de los más esperados del catálogo de **Konami**. Además en este caso no pueden poner como excusa el pirateo, ya que el juego está en DVD .

Cuestiones sobre Gamecube

Javi Nameless. Las Hurdes

*Hola **Doc**, ahí van mis dudas:*

- *¿Crees que la nueva consola de **Nintendo, Gamecube**, recibirá un apoyo similar al que ha tenido **Playstation**?*
- ***Konami** siempre ha trabajado para las consolas de **Nintendo**. ¿Sabes si están preparando una versión de MGS2 o Silent Hill 2 para **Gamecube** como están haciendo con **X Box**?*
- *Me encantan los Castlevania; ¿Saldrá alguno para las nuevas consolas?*
- *¿Has oido algo de una adaptación de Dead or Alive 2 o una nueva entrega para **Gamecube**?*

- ***Es difícil que el fenómeno de PSone se repita con algún otro soporte, y aún más con una consola de Nintendo, dada su «particular» política de licencias.***
- ***Lo del un Silent Hill para Game Cube está totalmente descartado, de MGS 2 no se sabe nada.***
- ***Los próximos serán la adaptación de la entrega que apareció en X68000 para PSone (que puede dar origen a una saga) y el Castlevania COTM para Game Boy Advance.***
- ***El futuro de esta saga pasa por Xbox. La tercera entrega será exclusiva de esta consola.***

El futuro incierto de Dreamcast

Jacobo García. Marbella.

*Saludos **Doc** & Cía. Mis dudas:*

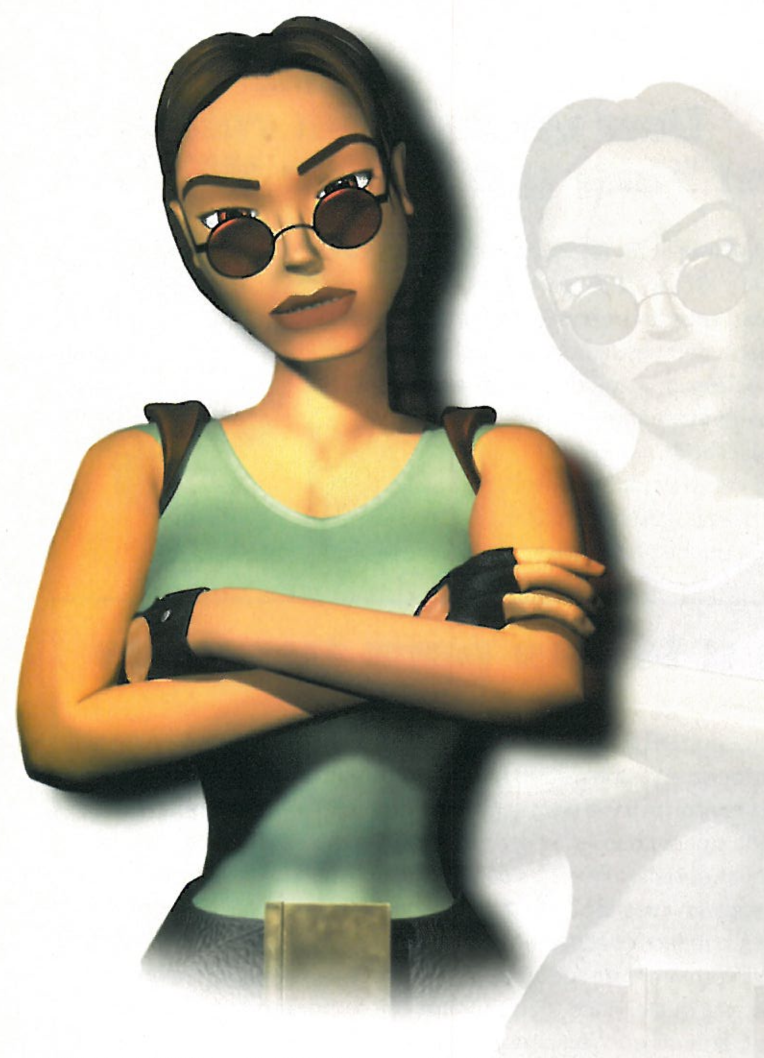
- *¿Se acabó **Dreamcast**?*
- *¿Seguirán programando para ella?¿Se cancelarán próximos títulos?*
- *¿Versionará **Sega** todos sus títulos para otras consolas?*

- ***Dreamcast es, a estas alturas, un***


Castelvania SOTN
Dead or Alive 3


TR: The Next Generation
Shenmue 2
Evil Twin
Metroid
Castelvania X68000
Virtua Fighter 4
Sonic Adventure 2

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc



TERMOMETRO

CALIENTE. *Silent Hill 2*, el título que se coronó como el auténtico rey del **Tokyo Game Show**.

TEMPLADO. La escasez de juegos (aunque alguno bueno había) para **DC** en la feria japonesa.

FRIO. El retraso de **Gamecube**. A Este paso ocurrirá lo mismo que pasó con **Nintendo 64**.

proyecto sin futuro, como se demostró en el Tokyo Game Show.

■ No se comenzarán muchos nuevos proyectos, pero los que hay acabarán saliendo. Mira las pantallas que acompañan esta sección.

■ Algunos de ellos sí (Jet Set Radio, Virtua Fighter 4), pero otros, como la saga Shenmue, seguirán siendo exclusivos de DC.

Bombazos que están por llegar

Alex. Via e-mail

Hola a todos. Que voy jarrllll!:

*■ ¿Hay algún Mario tipo Super Mario World previsto para **GBA**?*

■ ¿Para cuando FFX, Klonoa 2 y Tomb Raider: The New Generation?

*■ ¿Es verdad que no se pueden ver algunas pelis en DVD con la **PS2**? ¿Cuál es el cable ideal para verlas?*

■ Es uno de los juegos que Nintendo tiene en mente versionar en un futuro próximo para su nueva portátil. Sólo cabe esperar un poco.

■ FFX en Japón aparece el 19 de julio en dos ediciones diferentes. Klonoa ya ha aparecido allí, y la nueva entrega de Tomb Raider a finales de año si no se retrasa.

■ Una mínima cantidad de películas pueden dar algún problema, pero es algo que ocurre con todos los reproductores de DVD. En cuanto al cable, el mejor es como siempre el RGB.

Preguntas variadas, pero inteligentes

Natalia Muñoz. Villaverde

Efusivos saludos para toda la redacción. Preguntando, que es gerundio:

*■ ¿Con qué juego de rol para **DC** te quedas: Skies of Arcadia o Grandia 2?*

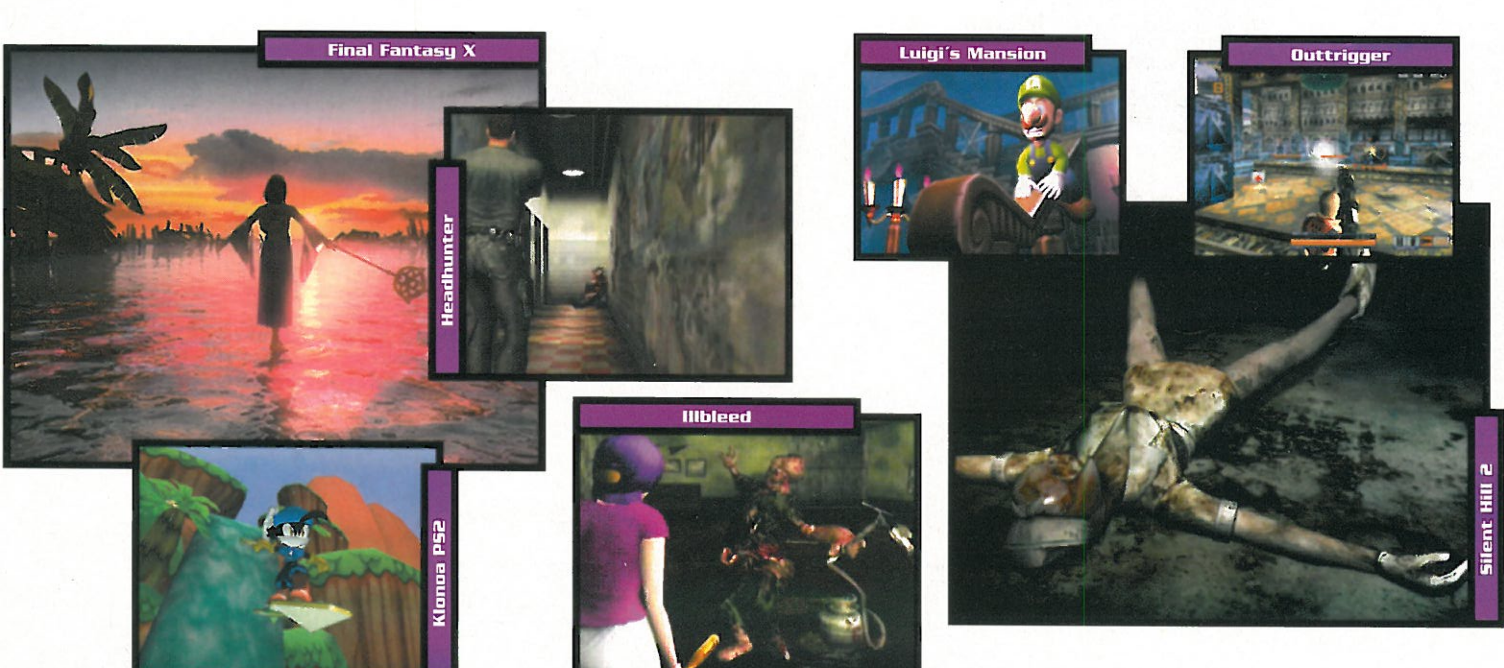
*■ Ahora que parece que ya no va dar mucho más de sí; ¿Cuál te parece el juego que más ha marcado el catálogo de **PSone**?*

*■ ¿Seguirá lanzando **Sega** juegos con la opción On-line?*

■ Es una decisión difícil, porque ambos son grandes juegos, pero me quedo con Grandia 2 por su atractivo sistema de batallas.

■ Ha habido muchos que me han impactado de un modo especial, como las sagas FF y RE, pero sin duda título que más me impresionó, por su irrepetible atmósfera y argumento fue Silent Hill.

■ Aunque en algunos títulos ha sido suprimida (Daytona 2001) se incluirá en el próximo Unreal.



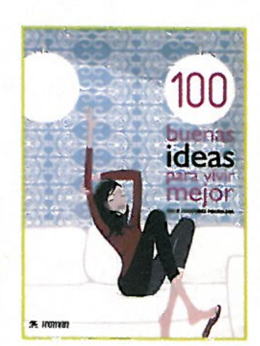
Mayo viene fuerte



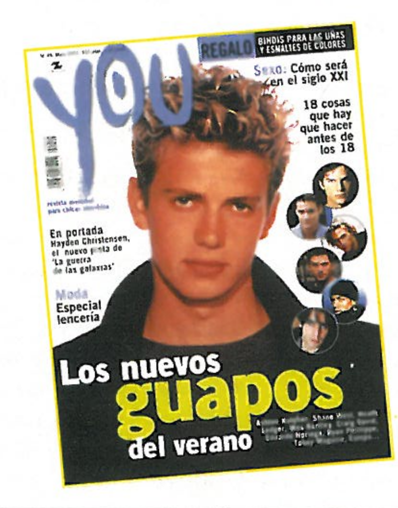
Dos veces más relajada con el libro y el CD de WOMAN

En mayo, WOMAN te regala el doble: el libro '100 buenas ideas para vivir mejor' y el CD de música new age «Ocean blue» para que te relajes a fondo y olvides el estrés. Además, apostamos por Paz Vega, la feliz revelación del cine español. Johny Depp demuestra por qué es el actor joven más respetado en Hollywood y descubrimos qué hace que los hombres nos mientan. También analizamos el fenómeno del tecno francés que arrasa y Janet Jackson habla en exclusiva para nosotros. ¡Ah! y como siempre, con lo último en moda, tendencias, belleza, gastronomía, decoración, libros y viajes... ¿Se puede pedir más?





YOU te regala esmaltes y bindis para tus uñas





Este mes, con YOU ¡vas a llegar a las manos! Tranquila, no es que estemos incitando a la violencia, lo que te queremos decir es que al comprarte la revista, te vas a llevar gratuitamente un fantástico esmalte y unos bindis para las uñas. Y para que aprendas a ponértelos como una profesional, ahí están nuestras páginas de belleza con la explicación paso a paso. En cuestiones de moda, te ofrecemos la ropa íntima más bonita y un redaccional con un estilo muy chic y en cuanto al sexo, nos adelantamos al futuro y te informamos de todos los avances médicos y técnicos que nos esperan en este siglo. Claro está que el plato fuerte son los chicos, por eso te traemos las mejores fotos de todos los guaperas que van a pegar fuerte este verano. Y hablando de fotos, también encontrarás en la revista las de las 16 finalistas del concurso «La chica YOU del año» para que nos des tu voto y formes así parte del jurado. ¿Necesitas más motivos para correr al quiosco?

Mejora tu inglés con el curso interactivo en CD Rom que te regala CNR



CNR te regala con el número de mayo la segunda entrega del curso de inglés interactivo Tel me More. Los mejores especialistas ponen a tu alcance el programa de estudios más completo. Este curso de aprendizaje progresivo se completará en los próximos meses con la entrega de los niveles Advanced y Business. ¡Todos con reconocimiento de voz! Il Intermediate. Diseñado para introducirte en el habla inglesa.. El CD-ROM te proporciona herramientas didácticas y un sistema de autoevaluación. Además, CNR te da las claves para que la buena suerte te venga de cara en todas las facetas. También aprenderás a preparar tu cuerpo para el buen tiempo y desintoxicarlo a través de las dietas depurativas . Nuestro reportaje sobre pareja y trabajo te ayudará a comprender tu relación y a compaginar mejor tus compromisos. Además, te mostramos las webcams más atractivas y los coches más espaciosos. Descubre los nuevos deportes extremos y cómo hacer de un niño un genio.

SUPERMINI te regala el colgante-patinete y los tatuajes más alegres



Este mes con SÚPER MINI vas a estar muy guapa ya que con la revista te llevarás un original colgante en forma de patinete y una lámina de tatuajes. ¡Dos regalos geniales para celebrar la llegada del buen tiempo! Además, en este número te contamos qué va a ser de los chicos de «Compañeros» en los nuevos episodios de la serie y las últimas noticias de Britney Spears, tu estrella favorita. Para ir a la moda no te pierdas la sección Vamos de tiendas, en la que encontrarás las camisetas más bonitas y frescas para el verano que ya se acerca. Y si quieres celebrar el Día de la Madre, te sugerimos un simpático llavero anti estrés que puedes hacer tú misma y regalárselo a mamá. También podrás ver las imágenes ganadoras del concurso «Tu foto más divertida» y participar en un montón de sorteos con regalos que te van a encantar. Y por si fuera poco, con este número conseguirás un vale descuento para conocer a los koalas que acaban de llegar al Zoo Aquarium de Madrid y una entrada 2 x 1 para visitar el Parque de Atracciones del Tibidabo en Barcelona.



INTERNECIO

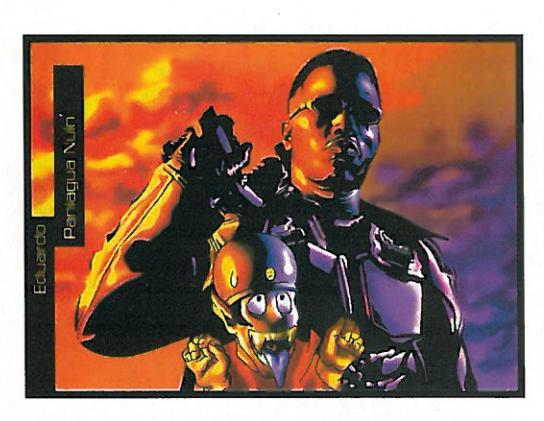
GOLFOMENSAJES

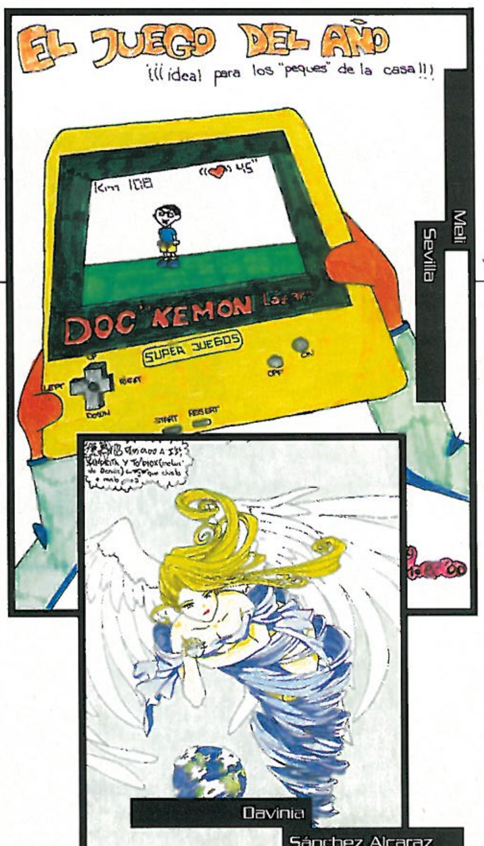
Daw. Vale, espero la del verano pasado. Y te lo tomo como promesa. Y sí, ese es mi email. Ya tardas.

Sittin Bul. Tienes razón, me tengo que meter más con los pringados de los nuevos redactores (son escoria).

Abel Granados. Pues sí tronco, algunos dibujos tuyos los puse en la pagina WEB, para que todo el universo pudiera ver lo necio que eres.

Princess Baby. Mi "putón verbenero" favorito: espero que estés ya cansada de fregar suelos y limpiar baños de "guiris". Por lo menos te habrás puesto morena y morada.


Eduardo Paniagua Nuin



Meli Sevilla

Davinia Sánchez Alcaraz

La boquita más sucia de toda la piara

My Big Mouth. Guadalajara

*Hola **SuperGolfo**, soy **My Big Mouth** y te escribo desde el tugurio que dirige tu madre que, por cierto, te manda un besito.*

■ ***Querido Bocazas, mi madre montó el CRASA (Centro de Reinserción de Adictos a Sondas Anales) para ayudar a gente como tú. Vale que de momento no está muy bien acondicionado, y que puede ser un tugurio, pero mira, por lo menos has dejado de sentarte sobre señales de tráfico triangulares.***

¿Te has lavado alguna vez en tu vida? Lo digo porque, según me han contado, tienes tanta porquería en el «bul» que ya no sabes dónde terminan tus opulentas carnes y dónde comienzan los residuos.

■ ***Me lavo con la lengua de tu madre. Y, precisamente, donde termina mi cuerpo y comienzan mis residuos es donde se inicia tu merienda diaria de gofres de chocolate.***

Manolo Vat 69, Dani 3PO «el algarrobo»... ¿Qué es esto? ¿El zoo? ¿El circo? A mí me suelen llamar «¿todoesoessuyo», «pichulón» y «tomaya». A ti se te conoce como «el hombre-mujer».

■ ***En efecto, Manolo y Dani fueron rescatados de un zoo ambulante. El primero hacía el famoso número del «onanista borracho», en el que se aliviaba mientras ingería «güisqui» de garrafa. El segundo era el célebre «Payasito Zeporro», cuyo número consistía en hacer desnudos frontales a ritmo de sones paraguayos. Lo de «todoesoessuyo» se referían a tu «bandera de Japón», y lo de «el hombre-mujer» es porque siempre tengo una encima (literalmente).***

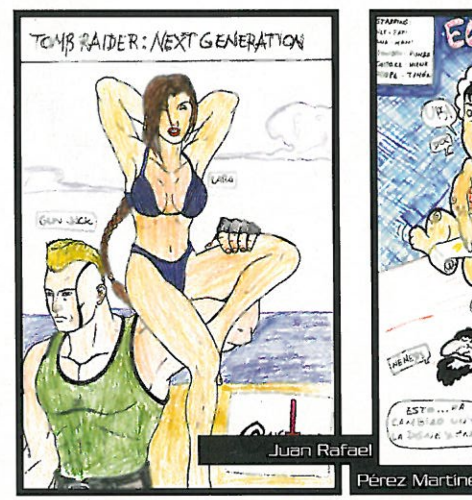
*¿Es cierto que te has operado para ser lo más parecido/a a **Tamara**? ¿Es verdad que **Nemesis** y tú os enamorásteis escuchando el No Cambié?*

■ ***Pues macho, si fuera un travelo como tú, buscaría otro modelo para esculpir mi cuerpo. Tú, por ejemplo, tomaste de modelo a Teté Delgado, y reconozco que has quedado clavadito. Te equivocas, Nemesis vive una tórrida historia de amor y sexo con Dani3PO. Se intercambian besitos, ropa interior, chicles y salvapantallas.***

*¿Cómo eres capaz de aguantar el peso muerto de **Doc** todas las mañanas? Es increíble cómo todavía tienes esa panza cervecera igual de dura que la cabeza calva de **The Elf**.*

■ ***El peso de Doc es psicológico, y no físico. Y eso que me sobresale no es la panza, es mi paquete, que tan bien conocen las féminas de la familia que te adoptó.***

PARED DEL WC





Juan Rafael Pérez Martinez

El valenciano con gangrena en vena

@ustin & Disposable Teens. Valencia

Hola ignominiosa víbora de cloaca. ¿Qué tal por las necrológicas páginas de tu podredumbre existencia? Te escribo desde clase, pues tenemos hora libr... estooo religión.

■ **Supongo que cuando dices «necrológicas páginas», lo haces porque salen lectores con miembros muertos, como tú. Te sugiero que atiendas en clase de religión, ya que con unos millones de oraciones quizá pueda volver esa parte de tu cuerpo a la vida. Aunque sólo fuera para hacer pipí.**

*Ahí van mis insensateces. ¿**Ana Half-Life** es tan fría como parece? ¿Es verdad que en los Motion Capture de Tekken TT se utilizó a **Dani3PO** para hacer de Ganryu? ¿La actividad cerebral de **De Lucar** fue segada por una ventosidad en Dolby Surround tuya?*

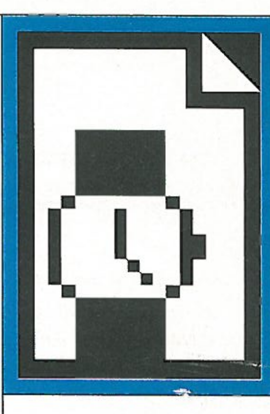
■ **Es fría con todos menos conmigo. Y mira que he dejado de ponerme desodorante, pero la tía es que no puede reprimirse. Dani3PO fue el modelo de otros juegos, como Pokèmon (para Pikachu) y Barbie (sus modelitos). De Lucar nunca tuvo actividad cerebral conocida.**

Cómo está más sexy la adiposa de tu hermana, ¿con un conjunto sadomaso o con medias de cardo borriquero? Sólo curiosidad. No hago actos de «caridad» con los miembros femeninos/afeminados de tu familia.

■ **Entonces, ¿con miembros afeminados de otras familias sí los haces? Todos los valencianos machotes, poneos contra la pared.**

TOP NECIO

1. **Super Golfo** — Porque sigo siendo el rey
2. **@ustin Flowers** — Un poco pesado, pero resultón
3. **Daw** — Una necia con palabra
4. **Oscar Predator** — El loco de la pocilga
5. **Luis Mittard y Javier Iturrioz** — Pareja gay experta en lucha grecorromana

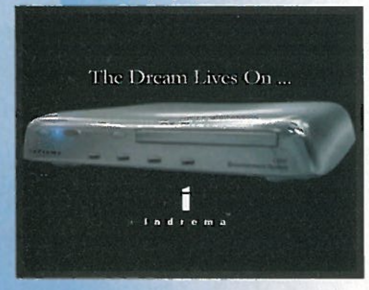


ULTIMA HORA

PSone tendrá más F.F. *Final Fantasy IV* y *Chrono Trigger* en el mismo pack y al increíble precio de 40 dólares, bajo el nombre de *Final Fantasy Chronicles*. Dos de los juegos más buscados de **Super Nintendo** reeditados y mejorados para la veterana consola de *32 bits*. Quien sabe si llegará a **Europa**. Y por si todavía no has tenido suficiente...la puntilla. Los capítulos aparecidos para **PSone** (*Final Fantasy VII*, *VIII* y *IX*) también aparecerán en **PS2** con mejoras gráficas.

Kojima opina sobre Xbox. A el creador de *Metal Gear Solid* ha declarado: "No creo que **Xbox** sea mucho mejor que **PS2**; excepto por pequeñas características gráficas, no espero demasiadas diferencias".

Indrema L600. El proyecto de consola basada en **Linux** no ha llegado a buen puerto. La compañía venía arrastrando problemas de liquidez y en vista del escaso apoyo, tanto de desa-



rrolladores, como de inversores ha decidido dar por finalizado el intento.

Una G-Con45 para PS2. **Namco** ultima la adaptación a **PlayStation 2** de **Time Crisis II**, con vistas a mostrarla ya al público en el inminente **E3** de **Los Angeles**. El juego se comercializará con una versión *USB* de su popular pistola para **PSX**, la G-Con45.

De película. El popular actor/director **Sammo Hung** (conocido por el público occidental por la serie de TV Martial Law) será el encargado de llevar a la gran pantalla el universo de *Soul Calibur*. Para ello contará con un presupuesto de 50 millones de dólares. Por otro lado, la compañía taiwanesa **Vista Group** ha anunciado que se encargará de crear una serie de juegos para todo tipo de sistemas (desde **PS2** a **Xbox**, **GameCube** y **DC**) basados en la exitosa película "Tigre y Dragón".





Se distribuirá el mismo día que la consola

Rayman engrandece la figura de GB Advance

Es uno de los diez títulos que aparecerán, el dia 22 de Junio, junto a **Game Boy Advance**. Y de todos ellos, es con diferencia el que más se aproxima a lo que todos esperamos de la consola de **Nintendo**. Una perfecta conversión del clásico de **PlayStation**, **Saturn** y **Jaguar**, cuya única diferencia con el original radicará, obviamente, en el tamaño de la pantalla. Más de 70 niveles con los mejores gráficos vistos jamás en una consola portátil.

El Horror despierta de nuevo

Clock Tower 3 para PlayStation 2

Capcom, **Sunsoft** y **Flagship** anuncian la continuación de la terrorífica saga *Clock Tower* con **Kinji Fukasaka** al frente. La historia esta vez se desarrolla en el **Londres** de principios de siglo, en el que el jugador asumirá el papel de Alyssa, la hija del propietarios de un hotel, quien empezará a ser víctima de espíritus diabólicos. Al no estar Human, creadora de los anteriores *Clock Tower*, de por medio...¿Estará esta tercera entrega a la altura de los anteriores *Clock Tower*? ¿Echaremos en falta a nuestro amigo el tijeritas?





Dos versiones para un mismo juego

Invasión Final Fantasy

Final Fantasy X verá la luz en **Japón** el día 19 de julio. Se venderá de dos formas diferentes: el formato normal, que constará de un único DVD y el *package* "Premium" que contará con un DVD extra. Esta segunda versión incluirá FMV de mayor calidad (anamórfico) así como de sonido *Dolby Digital* 5.1. Los precios serán algo elevados, 8.800 y 10.800¥ respectivamente, pero seguro que no será impedimento para que el juego vuele de las tiendas. En **Estados Unidos** está prevista su aparición a principios del 2002 y es de suponer que un poco más tarde le tocará el turno a **España**, de la mano de **Sony Computer Entertainment**.






PlayStation
© 2001 KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation logo" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
KONAMI C/ ORENSE 34- 28020 MADRID- TFNO. 900111573
KONAMI
EL PUBLICO SOLO SE SIENTE
ATRAIDO POR LO MEJOR
ISS 2
iss pro evolution
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
A STORM APPROACHES